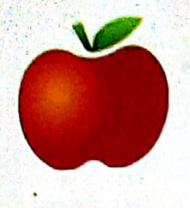


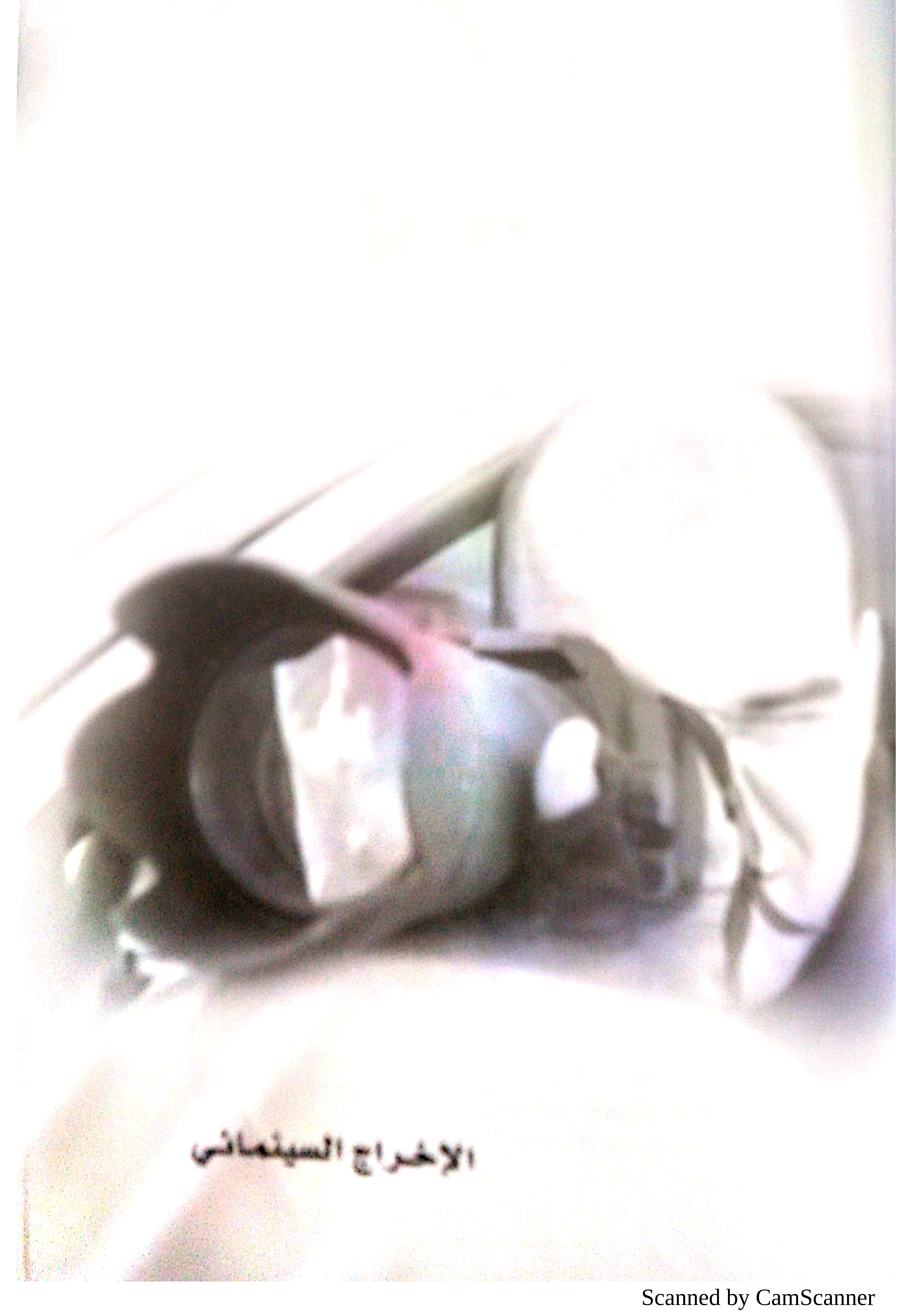
الإخراج السينمائي

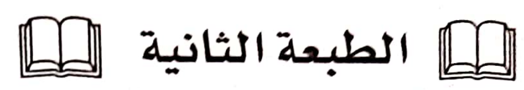
لقطة .. بلقطة

تجسيد التصور من النص إلى الشاشة



ترجمة
أحمد نوري


الإخراج السينمائي



1436هـ - 2015 م

ISBN 978-614-8000-79-9



دار الكتاب الجامعي

عضو جمعية الناشرين الإماراتيين
عضو اتحاد الناشرين العرب
عضو المجلس العربي للموهوبين والمتفوقين
الجمهورية اللبنانية - الإمارات العربية المتحدة

ص. ب. 16983
هاتف (الإمارات) 00971-3-7554845
فاكس (الإمارات) 00971-3-7542102
هاتف (بيروت) 00961-1-382668
هاتف (بيروت) 00961-3-312124
E-mail : bookhous@emirates.net.ae
E-mail:ubh.leb@gmail.com

الإخراج السينمائي
لقطة .. بلقطة

تجسيد التصور من النص إلى الشاشة

ستيفن غاتز

ترجمة
أحمد نوري

الناشر

دار الكتاب الجامعي
الجمهورية اللبنانية - دولة الإمارات العربية المتحدة

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿ قالوا سبحانك لا علم لنا إلا ما علمتنا إنك أنت العليم الحكيم ﴾

(البقرة: ٣٢)

صدق الله العظيم

هذه ترجمة عربية مصرح بها لكتاب

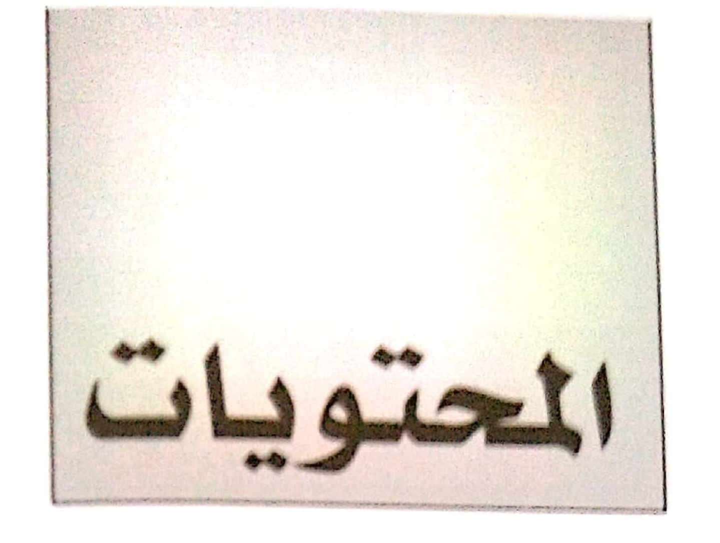
film directing

shot by shot

visualizing from concept to screen

by steven d. katz

2003



المحتويات

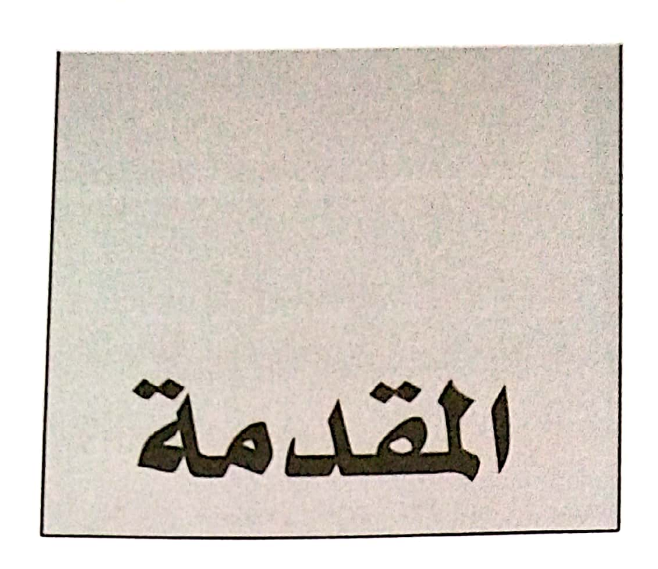
المحتويات

الجزء الأول: تجسيد التصور سلسلة العمليات

الجزء الثاني: عناصر أسلوب الاستمرارية

الجزء الثالث: الورشة

الجزء الرابع: آلة التصوير المتحركة



المقدمة

مقدمة بقلم المؤلف

من المفارقات التي تنطوي عليها السينما، ذلك الفن الذي يشابه أحلام يقظتنا، كونها أكثر الفنون صعوبة في التنفيذ على المستوى الفردي كل الذي نحتاجه هو أن نغمض أعيننا لنجد أنفسنا داخل قاعة عرض مظلمة تعرض الأفلام التي نحب والتي يتم تقديرها من قبل المشاهد- الذي هو نحن - ولأننا نفترض بأن مخيلتنا من الناحية الطبيعية سينمائية الهيئة، إلا أننا عند ذلك نشعر بالإحباط كوننا لا نستطيع أن نسلم بأن ما نراه عمل فني ذو تراكيب متكاملة تمت بصلة لفن الفلم، لأننا لا نستطيع أن نعبر عن أحلام يقظتنا بنفس السهولة التي يُحسِّن بها الموسيقى لحن مقطوعته أو كالرسام الذي يتحكم بالشكل واللون على قماش "الكانفاس" وأن من الوهم اعتبار ما نحلم به هو تسلسل جاهز للعرض الخارجي. ما يهمنا هنا أن أغلب الفنانين بإمكانهم وبكل سهولة ابتكار أعمالهم عن طريق وسائط خاصة بهم مما يؤدي إلى تراكم واضح للخبرة بمرور الأيام بينما يجد المخرج السينمائي صعوبة في ممارسة براعته ما لم يكن قادراً على توفير نفقات ذات قيمة لإنتاج فيلم واحد فقط.

للأسف أن ذلك بكل بساطة هو خارج الوسائل المتاحة لأغلب الفنانين، حتى في معاهد السينما، وربما أغلب الدارسين محظوظين لإكمال أثنين أو ثلاثة أفلام قصيرة قياس 16 ملم خلال فترة تمتد لأربعة سنوات وأن ذلك يعني بأن جزءاً صغيراً من تلك السنوات قد انفق على صنع الأفلام. أما في موجة الأفلام السائدة نجد أن كتاب السينما والممثلين الذين استطاعوا استغلال نجاحهم وتعزيز نفوذهم باستثمار فرصة إخراجهم عملاً سينمائياً، يكون من الصعب إجبارهم حينذاك على إيجاد طريقة أخرى لاكتساب الخبرة قبل إطلاق العنان لهم

في العمل على تولي مسئولية إنتاج فيلم يكلف عدة ملايين من الدولارات سيعطي هذا المفهوم معناً جديداً للفكرة العامة المتعلقة بالتدريب على العمل السينمائي خلال الإنتاج.

الطريقة الأساسية لتدريس فن الفيلم في معاهد وكليات السينما تكون بالإطلاع على الأساليب الفنية والإخراجية المتبعة في الأفلام الكلاسيكية فهناك دروس تعطي للطلبة تخص المونتاج والتصوير لكنها تقتصر على العمليات الفنية وخطواتها فعلى الرغم من أهمية هذه المهارات إلى أن الممارسة الفعلية والحقيقية واكتشاف الأشياء عملياً ما زالت محدودة.

إن نقص الخبرة المباشرة هي حالة مخلدة في موجة الأفلام السائدة عندما يؤدي التخصص الإبداعي وظائفاً مثل كتابة السيناريو والإخراج والتصوير والمونتاج إلى تقسيم التصور الفردي للفنان إلى أجزاء منفصلة، فأسباب عملية لا يمكن تجنبها كانت وراء تقسيم العمل بهذه الطريقة، ولكن ذلك لا يعني بأن على المخرج أن يخضع لدراسة فن الإدارة بدلاً من تعلم دقة ورقة حرفته.

إن تقسيم الصورة والصوت واللغة والاستمرارية إلى أجزاء مستقلة، تفي بمتطلبات الفعالية العملية، لكن السلسلة الهرمية من تلك الأشياء والأشخاص تختلف أساساً عن الطريقة التي تتصور بها الأشياء، والسؤال هو ما إذا كان التعبير عن الخبرة المتوحدة والعضوية هي بمثابة مهارة فردية أم مجموعة من المهارات الفردية؟ أجيب على هذا التساؤل وهو رأي شخصي، أن تجسيد التصور للقطات والمشاهد الفيلمية هو مهارة أحادية تسمى انسيابية اللقطة.

من الناحية المبدئية لقطة بلقطة كتاب حول انسيابيتها مصحوبة بهدف استكشاف العلاقة العملية بين فضاء الواقع الحقيقي ثلاثي الأبعاد مقابل تقديم

الكاميرا الصورة ثنائية الأبعاد على شاشة السينما هناك وسيلتان يجب على المخرج أن يعمل بموجبهما هما المنظر أو الموقع الذي يمثل إدراكاً للفضاء الذي عومل ببراعة ووعي أما الوسيلة الثانية هل الفيلم الذي تم عرضه يرمز إلى تقاليد متعلقة بالأدوات واللوازم الخاصة بالفنون التخطيطية والتصويرية.

إن الطريقة الأساسية التي استخدمت في هذا الكتاب هي المقارنة خطوة بخطوة للفنون السينمائية باستخدام الألواح القصصية المخططة والمصورة فوتوغرافيا، وخلافاً للسيناريو الذي تم التعمق بدراسته، فإن الألواح القصصية تعتبر واحدة من أقل مظاهر إنتاج الفيلم فهماً وتوثيقاً، فإنها لا تستخدم فقط كأداة بناء في هذا الكتاب لكنها تعتبر أيضاً تكتيكاً مفيداً لصانع الفيلم للوصف بالصورة لما تم وصفه في السيناريو بالكلمات، وما يتوقع أن تراه في هذا الكتاب طرق التغلب على المشاكل السردية والمرئية على الورق والمفردات الأساسية للفنون التي تم استنباط وتحديث الحلول بموجبها.

لو تصفحت الكتاب تكون قد رأيت مشاهد مصورة فوتوغرافيا، تمثل موسوعة لاستراتيجيات طرق تقديم وسرد الفيلم، ولطالما تمنيت أن أكون قد أنهيت هذه الأجزاء إلا إنني لأعتقد أن من المخالف للصواب الظن بأن تلك الأجزاء تمثل خلاصة لحلول جاهزة.

من الأشياء القابعة خلف الاستنتاج من البراهين المستندة على إظهار العديد من الروى والنسخ من الإستراتيجيات المألوفة كلقطة - عبر الكتف- هي لتكديس نوعاً من الخبرة الناتجة من الناحية العملية عن رصف مئات من اللقطات ومونتاج عشرات من المشاهد.

على الرغم من عدم توفر بديل احتياطي عن التصوير الفعلي، إلا أنه لا يوجد

أيضاً بديل عن إنهاء ألواحك القصصية بنفسك لأن أي مزاج متعلق بالتعبير يمثل تحدياً فذاً ومكافئاً للمخيلة. في جميع الحالات انتقدت بنفسي الأمثلة المطروحة قبل أن يسبقني إليها شخص آخر معبراً عن رأي الشخصي مفضلاً ذلك على الإقرار بحقائق مطلقة. إن النقطة الأساسية المتعلقة بهذا الكتاب هي لتشجيع إحساسك النقدي كي تستطيع مواجهة مواقف فيلمية معقدة مستنداً على الأساس الذي تمتلكه والذي يقودك إلى ابتكار حلول خاصة بك.

إلى جانب عمل الألواح القصصية توجد العديد من الطرق لتجسيد تصور الفيلم ويشكل الفيديو والكومبيوتر بدائل بهذا الصدد، لكن رصف الصور إلى جانب بعضها البعض وإنشاء فكرة برؤيا ناجحة هي الطريقة الأمثل لتطوير الجانب النقدي للعين والإحساس السينمائي. إن الافتراض القائل بأن الألواح القصصية إذا ما اخترت استخدامها تتدخل في درجة تحسينات العمل أو بالفنون الوثائقية هو غير صحيح؛ لأن تجربتي الشخصية دلّت على أن الفنانين المضطرين إلى إعادة صياغة القواعد سوف لن تفيدهم الطرق التقليدية التي تعلموها في بادئ الأمر.

لا توجد ضرورة لعمل الألواح القصصية لكل فيلم أو مشهد أو حتى كتابة سيناريو بتفاصيله الدقيقة لكل الفيلم الذي يعتبر أكثر الفنون تقلباً ومرونة للدرجة التي تتضمن أفضليات أي مخرج، فالتعارض التقليدي بين الأساليب الفنية للتعبيرية والواقعية ما زالت غير محسومة في فن الفيلم، وقد تُرك الأمر للمخرج لتحديد اتجاهه بناءاً على تجربته الشخصية.

بالنسبة لي فإن تصميم مشهد كالكتابة هو أحد أكثر المتع حضوراً في صناعة الفيلم الروائي، بينما البحث عن مشهد متكامل قد يتطلب الكثير من نتف شعر الرأس "أتحدث عن نفسي" والعشرات من الأعادات، إلا إن بعض اللقطات

الرشيقة حلوة الشمائل في النسخة النهائية للفيلم تجعل من الجهد المضني استحقاقاً للنتائج.

1

الجزء الأول

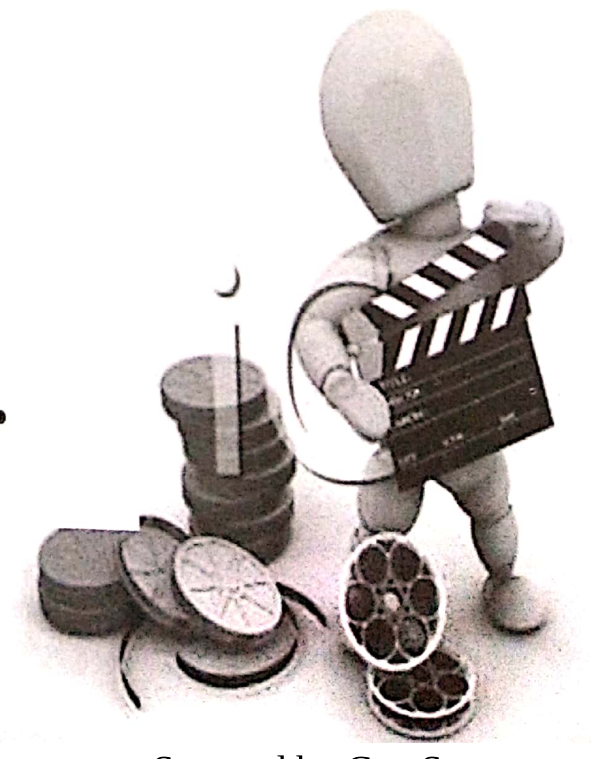
1- تجسيد التصور

2- تصميم الإنتاج

3- الألواح القصصية

4- التصور، الأدوات والتكنيك

5- دورة الإنتاج في الفيلم



«الخيال هو فن رؤية الأشياء في الخفاء»
جوناثن سوفت

1- تجسيد التصور: (VISUALIZATION)

يحرك صبي مضطجع على العشب لعبة صغيرة بيديه إلى الأمام، ويرجعها إلى الخلف بمستوى نظره، وهو مستغرق في ذلك، هذا المنظر ببساطة يعني بأننا نشاهد الباعث والمحرك الذي تستند عليه القاعدة الأساسية للمرئيات في أفلام هوليوود، تأطير الفعل من قبل الصبي وبنظرته تلك يقترب كثيراً مما يفعله المخرج السينمائي، فكلاهما يحرك ويؤطر إلا إن الاختلاف في السينما هو أن الدمى لم تبقى صغيرة ومطلية بألوان زاهية بل أصبحت كبيرة وبالحجم الطبيعي تتحرك في عالم تتم فيه المشاركة من قبل المشاهد لا أن يراقب ما يجري أمامه فقط.

في كتابة المشهور "QUEST - CEQUE LE CINEMA" ما هي السينما- استخدم الناقد الفرنسي "أندريه بازان" تعبير الحضور كي يصف الإحساس المستمر للمشاهد مع التدفق الصوري على الشاشة، ويعزو بازان ذلك الإيهام إلى الإيفاء بتقاليد طريقة الاحتمالات المستخدمة في الصورة الزيتية الغربية والتي بدأت مع اكتشاف المنظور الخطي خلال عصر النهضة الأوروبية ولذلك نجد أن الطريقة الهندسية في تصوير الأشياء مكّنت الفنانين من رسم لوحات كانت دقيقة في إعادة تصوير الواقعية ذات الأبعاد الثلاثة على سطح لوحة ذات بعدين فقط وبشكل معقول تماماً. الصور الفوتوغرافية قادرة أيضاً على تحقيق نفس التأثير السابق بشكل آلي، لأن من يشاهد تلك الصور يتوصل إلى نتيجة مرئية تقترب كثيراً من النظرة الحقيقة للأشياء على الطبيعة من قبل العين البشرية.

أما بالنسبة للسينما فإنها ذهبت بمبدأ الإيهام إلى مدى أبعد وأوصلت تجربة مشاهدة الأشياء كما لو كانت تحدث فعلاً، أو كما وصفها بازان - بالحضور - هذا الحضور لا يتعلق بشكل كامل عند مشاهدة الصور الفوتوغرافية أو اللوحة المرسومة، وذلك لأننا عندما نشاهد لوحة أو صورة فأننا على دراية واسعة بأسطح تلك الأشياء، لكن الموضوع يختلف تماماً عند مشاهدتنا فيلما سينمائياً، فبدلاً من أن ننظر إلى السطح الخارجي للصورة فقط فأننا نصبح جزءاً من المعروض

البصري على الشاشة كما لو كان بثلاثة أبعاد حقيقية.

أسلوب الاستمرارية: (THE CONTINUITY STYLE)

لقد تميزت الصور المتحركة عن باقي الأفكار بعنصر الإيهام الكامل بالعمق، كفنون الرسم والتخطيط منذ مطلع القرن الماضي، فقد كان الحجر الأساس الذي استند إليه رواد السينما الأوائل "كريفيث" وآخرون كان يتبلور في الميل نحو عرض أفلاماً سينمائية تستند على ستراتيجية الإيهام سابق الذكر، عمل الرواد كان يتطابق مع الموروث الفني الذي عايشوه في تلك الفترة خصوصاً المسرح في القرن التاسع عشر، الأدب، المجلات، الكتب المعززة بالتخطيطات والصور، تأسيساً على ذلك الميل أو الاتجاه فإن الهدف الرئيسي للأفلام التي أصبحنا نطلق عليها "أفلاما سينمائية" أو على الأقل العرف أو التقليد الذي يطلق عليه "أسلوب الاستمرارية" نقول أن تلك الأفلام تطورت أو "اقترحت" من خلال الفنون المشهورة ذائعة الصيت للقرن التاسع عشر. توسع هذا الأسلوب هذه الأيام ليشمل أعراف وتقاليد متنوعة مثل الأسلوب التجريبي، وأفلام الطليعيون CIN'EMA V'ERITE' لكن كل تلك الأنواع كانت تميل إلى أسلوب السرد القصصي المتبع كأسلوب أساسي لأفلام هوليوود التي أصبحت اليوم أسلوبا عالميا. الأفكار في هذا الكتاب استخدمت هذه القاعدة الخاصة بالتقنيات، لكن صانعي الأفلام الذين يتعلمون هذا الأسلوب ينبغي أن لايكبح جماحهم تجريب أسلوب مغاير وجديد برز في ثمانينات القرن الماضي هما شكلان صوريان جديدان، الأول الدعايات التجارية في التلفزيون، والثاني الأغاني المصورة بالفيديو، فقد استعار هذان الشكلان الكثير من المفاهيم التقنية من أفلام الطليعيين التجريبيين وعرض هذان الشكلان على جمهور واسع، فقد مكنت تلك الاستعارة صانعي الأفلام من توسيع استخدام مبدأ الاستمرارية في تدفق الصور.

إني أتوقع شخصياً من صانع الفيلم الذي تعلم أساليب تأطير الصورة من حيث التكوين وماهية تصاعد إيقاع الفكرة نتيجة لمبدأ الاستمرارية من أن يؤدي به ذلك إلى تنامي اهتمامه بالتكوين وأشكال المونتاج باستخدام تصميم البعد الثالث في

اللقطة، وحتى لو رفض صانع الفيلم أسلوباً إستراتيجياً محدداً من تلك المذكورة في هذا الكتاب، إلا أنه سيكون مهيئاً بشكل افضل كي يتبنى أسلوباً خاصاً به.

تجسيد التصور: (VISUALIZATION)

إنها عملية ساحرة فعلاً وإلا بماذا تصفها عندما تحول الأحلام إلى حقيقة والمخيلة إلى شيء مرئي فهي تبدو كذلك، ويطلق عليها أيضاً وصف "العملية الخلاقة" إلى أن استطاع الفنان بحركاته الكامنة من اكتشاف قدرته على توظيفها عملياً.

الشيء الأكيد هو أن كل فرد منا لديه القدرة على تحديد غايته الخيالية، "صورة" لكل حالة إذا ما تعلمنا سبل التعبير عن طاقتنا الخلاقة. إن المتخصصين بعلم النفس الرياضي كانوا أول من استخدم تجسيد التصور بهذه الطريقة، فوجهوا الرياضيين بإعادة تصور الطريقة التي نفذوا بها حركاتهم تماماً ومن ثم تكرارها علميا بناءا على ذلك التصور، والتفكير الإيجابي بهذه الرؤية قد يكون ذا فائدة كبيرة إذا كان الهدف النهائي له صورة محددة، ولكن السؤال المهم هو كيف يستطيع الفنان استخدام التصور؟ وما هو الهدف الذي يتخيله؟..

نادرا ما يكون للفنان هدف محدد في ذهنه عندما يبدأ العمل، لكن عملية تجسيد التصور هي في واقع الأمر محاولة للبحث عن هدف أكثر من كونها عملية بلوغ غاية محددة، وهو شيء يختلف تماما عن رؤية صورة ذهنية خالية مع محاولة استنساخها ماديا عن طريق استخدام إحدى الوسائل الإعلامية المتاحة، هذه العملية من الناحية الجوهرية هي نفس ما يحاول الرياضي فعله عندما يصور حركاته خلال التمرين الذي أعاده آلاف المرات خلال التدريب، بينما نلاحظ أن القدرة على ابتكار عمل ما في المخيلة قد ينطوي على فائدة كبيرة للفنان، إلا أني اعتقد أن لذلك علاقة وثيقة بالعملية الإبداعية، ناهيك عن كونها عملية سهلة وممتعة على الإطلاق.

بطريقة أو أخرى فإن ذلك يقترب كثيرا من وجهة نظري الخاصة وهي أن تجسيد التصور هي ليست عملية ذهنية محضة، بل هي اندماج الفعل المادي لصنع أو

عمل التجسيد الخاص بالتصور مع سلسلة عمليات ذهنية مختلفة نطلق عليها بأجمعها "الخيال" وهي لا تبدأ إلا عندما تبزغ رؤيتنا الشخصية وفي حدودها الخام النقية خلال فعل الرسم أو الكتابة أو القيام بمونتاج مشهد من فيلم ، تكون فيها طاقتنا الإبداعية مشغولة بالكامل في عملية تجسيد التصور.

إن أبدع وصف واقعي لعملية التصور يمكن أن أقدمه هنا تجريبي الشخصية في كتابه هذا الفصل المختصر، وما تقرؤوه هنا هو المسودة الثالثة للفصل الأول، وأجزاء من هذه المسودة الجديدة استندت من خلالها على أفكار مختلفة تم أخذها من فصلين آخرين حذفتهما من الكتاب، لكن قبل حوالي العام وتحديدا قبل أن أبدأ الكتابة تخيلت أن محتوى ولغة هذا الفصل كانت في متناول يدي وأن الصوت الداخلي الذي يلقن الكاتب من أن محتوى الفصل أو الكتاب هو في حكم المنتهي ما هو إلا عملية همس مضللة وخادعة.

تجسيد تصوري الشخصي عن الفصل كان موجودا في كافة المسودات والإعادات الخاصة بالنسخ المنقحة، والمخيلة كما أفهمها لا توجه اليد خلال العمل بل العكس هو الصحيح، أي أن المخيلة تكون مقادة من قبل اليد خصوصا عندما ننغمس في العمل وننسى أنفسنا في تفاعلات العمل ذو السمة البارزة. إن كل مرحلة من مراحل الاكتشاف تكون ملزمة بشكل أو بصورة ما ذات سمة ضرورية لأنها كالمرآة التي تكشف للمخيلة عن ذاتها، وفجأة فأن الأشياء التي لم نرها من قبل أصبحت ألان واضحة أو أن تكون هناك طرق واحتمالات جديدة تبزغ ويتم التعامل معها كمادة وأساس متجدد، هذه التجربة ثنائية الأبعاد المستندة على التخيل خلال عملية الحرفة الفنية من جهة والإيحاء بما تم ابتكاره من جهة ثانية هو بالضبط ما أفهمه عن تجسيد التصور.

كل ذلك هو وثيق الصلة بالعمل الحرفي البارع لصانع الفيلم طالما أن هناك شيئان مهمان للغاية يتعلقان بالتصور، فالعلاقة المادية بوسيلة التعبير وإتاحة الفرصة لمعاينة وتنقيح ما تم ابتكار من قبل المخرج هما من الصعوبة بمكان من حيث تنفيذها، وذلك عائد إلى تعقيد عملية إنتاج الفيلم، وتكون المشكلة أعقد بكثير لصانع الفيلم الروائي الذي يتحتم عليه التعامل مع الشركات والهيئات

الممولة ماديا للعمل مما يجعله دائما تحت ضغط الجدول الزمني المحدد الإنتاج الفيلم من قبل تلك الشركات، وتكون النتيجة الالتزام بما يحدده السيناريو الذي لا تتوفر فيه للأسف شروط الشكل الفني ذي السمات التصويرية والتخطيطية لإنضاج فكرة تجسيد التصور العام للمشهد أو الفيلم ككل.

بتعبير عملي أقول أن عملية التصور ما هي إلا تفاعل بين نوعين من الفعاليات: الفورية والانعكاس، فيما يتعلق بالفيلم، الفورية تعني ابتكار محتوى اللقطات وتسلسلها في مشهد كوحدة فريدة متواصلة دون انقطاع ،والهدف هو تقييم المادة المصورة لحظة بلحظة خلال عملية صقلها لاختبار عدة مجاميع من الأفكار ومقارنتها آنيا.

أما الانعكاس حقيقة فهو ليس أكثر من ليالي يقضيها المخرج بعد مراجعة مسودات من السيناريو، ونسخ من الألواح القصصية أو من تمرين يقضيه مع الممثلين، والانعكاس هو العملية التي ترسم الموازنة الصعبة والمبهمة لعلاقتنا مع المواد التي أنتجتها الفورية، التصور يجب أن يتضمن صورا جاهزة تحت اليد متحققة بواحدة من الوسائل الملموسة، لأن تحويل الأفكار إلى تخطيطات مرئية بيد المخرج هي مرحلة ضرورية قبل البدء بالتصوير.

إن المخرج الذي يملأ إحدى صفحات السيناريو الخالية من الكتابة بمشهد جديد يكتبه بعناية، ربما ما يزال بعيداً جداً عن معرفة اللقطات التي ستروي الحكاية في نهاية المطاف. لكن ماذا سيحدث لو قدم المخرج المذكور السيناريو دون تحديد طبيعة اللقطة الأولى فيه؟ يخوض في هذه الحالة صراعاً مع عدة قرارات صورية لا يوفرها السيناريو، وقد تبدو هذه الحلقة المفقودة مثبطة للهمة لكن إيجاد بديل آني لتلك الحلقة لا يشكل الخطوة النهائية بل البداية لتجسيد التصور. أن كل مرحلة من مراحل تلك العملية تتطلب تكريس الجهود بشكل فاعل ودون انفعال، كما ينبغي على المخرج أن يكون مستعداً لتقبل الآراء والأفكار بصدر رحب، وأغلب الأحيان تأتي تلك الآراء وكأنها مؤلفة من شظايا وربما تكون الآراء خادعة وبحاجة إلى اكتشاف والاكتشاف هنا يأتي كخطوة في عملية تجسيد ذلك التصور، فاليقظة التامة نحو الاحتمالات الصورية هي ما تبدأ

به هذه المرحلة ويتفق المصورون الفوتوغرافيون والفنانون عموماً على أن ذاكراتهم الصورية تتحسن عندما يعيدون مشاهدة أعمالهم القديمة، تلك القدرة على تذكر الماضي تشكل عاملاً مساعدا على تصور الأشياء في الوقت الراهن، بعد هذه اليقظة تأتي مرحلة الاستكشاف، فهي خط الشروع الأول عند البدء بالألواح القصصية ويشترط توافر الإحساس الكامل بحرية العمل، ولا يوجد هناك ما يسمى بـ" خطأ في عملية التصور" بل ينبغي أن يطلق عليها أفكار بديلة، والاستكشاف في نهاية الأمر يقود إلى الاكتشاف.

هذه هي مراحل الفكرة، الواحدة تقود إلى التالية، وتكتمل العملية عندما يكون المخرج قد استنبط شيئاً يستطيع استخدامه وان معرفته بالمرحلة التي يجب أن يتوقف فيها عن العمل بفكرة، ما هي إلا جزء من عملية التصور ولا تقل أهمية عن ابتكار اللقطات التي يتكون منها المشهد.

إن تجسيد التصور ما هو إلا خطوة واحدة في عملية صنع الفيلم ولا يمكن أبداً تصميم العمل على الورق فحسب ونتصوره في حكم المنتهى سواء كان الأمر متعلقاً بالسيناريو أو الألواح القصصية، وهذه الأخيرة أو أي أداة أخرى من أدوات التصور ستتغير حالما يبدأ التصوير لأن الهدف على أية حال هو ليس من اجل خلق التصور لإقصاء وتجاهل قرارات ما في موقع التصوير، أو تحقيقاً لانسيابية عملية الإنتاج (على الرغم من كونها ذات منفعة مادية)، بل أن تجسيد التصور هو السبيل لإدراك أفكار قصصية ومرئية قبل البدء بالتصوير، وربما يكون ذلك الإدراك ليس إلا صورة فردية في مشهد لكنها رائعة وملفته للنظر، أو أن يتجسد بخيارنا في تقديم الفعل لفترة طويلة واحدة ومتتابعة بدلاً من استخدام أسلوب القطع المونتاجي السريع لتقديمه، وقد يساعدك التصور في العثور على المركز الدرامي للمشهد أو أن يكشف لك عن جملة واحدة مضللة في الحوار. وقد لوحظ بشكل مدهش أن التكوينات الفردية المصممة في الألواح القصصية لا تشكل المنفعة الرئيسة الوحيدة في عملية تجسيد التصور، لأننا لو استعرضنا طريقة تقديم المشهد على الورق وحسنت فيما بعد تكون الألواح القصصية حينئذ قد ساعدت على إيضاح الرؤية في النسخة النهائية للفيلم.

يندرج ضمنا تحت هذه الطريقة للاقتراب وتحقيق الفيلم الدفع باتجاه ابتكار

مشاهد عظيمة، وابتداء من اللحظة التي يرى فيها السيناريو النور ويستهل العمل فإن على المخرج أن يجاهد كي يأخذ بنظر الاعتبار كل لقطة ومشهد في الفيلم. أن تحويل رفات هذه المهمة الصعبة للآخرين ليس هو المقصود بمبدأ التعاون لأن المصورين السينمائيين والمقطعين سيقدمون أفضل ما لديهم إذا ما ساهم المخرج بتقديم منظر رفيع المستوى.

2- **تصميم الإنتاج:** (Production Design)

سواء أكان المخرج هو المسؤول الرئيس لخلق التصور الخاص بالفيلم أم لا، فإن تطبيق وتطوير الخطة المرئية هي من مسؤولية مصمم الإنتاج وفريقه المصاحب، هذا الفريق المنظم والمسؤول عن تلك القوى الخلاقة يكون ضرورياً كلما كان القصاصون يأملون في التحكم بالتوقيات الخاصة بالصورة أولاً وطريقة ترتيب المنظر ثانيا، حتى وإن كانت المواضيع بسيطة الأحداث وتجري في الوقت الحاضر.

إن الاعتماد على الانطباعية الشخصية في تصميم مواقع أحداث المشهد بدلا من تصوير المواقع الحقيقة فوتوغرافيا يتطلب وضع خطة ذات أجزاء بسبب الحاجة إلى السرد القصصي المتسلسل من ناحية ولاعتبارات اقتصادية خاصة بالإنتاج من ناحية أخرى، هذه الآلية المزدوجة هي عادة متوارثة في نظام ستوديوهات هوليوود منذ تأسيسها.

بدأ بزوغ فكرة المدير الفني كعنصر خلاق ومنظم مع البدايات الأولى للمرحلة الصامتة عندما كانت السينما متأثرة وبشكل كبير بالمسرح، فقد كان المدير الفني مصمما مسرحيا إلى حد كبير وربما نموذجي، كانت المشاهد السينمائية في البداية لا تزيد عن إعادة طلاء الستارة الخلفية للمسرح وإضافة بعض قطع الأثاث. أن مغادرة خشبه المسرح إلى منظر سينمائي أعد خصيصاً لأغراض التصوير كان حتمياً لدى مخرج مثل كريفيث، لأن عمله كان يتميز بتجسيد وجهات نظر مركبة ومنتقاة ومأخوذة من زوايا متعددة، إلا أن ذلك كان نتيجة للتأثير قصير المدى الذي مارسته السينما الإيطالية على كريفيث وزملائه المخرجين الأمريكان العاملين في صناعة السينما الذين حاولوا الوصول إلى

مستوى يماثل الإنتاج الإيطالي:

كوفاديس "QUO VADIS 1912" وكابيريا "CABIRIA 1913" إنتاجان إيطاليان تميزا بطموح عال المستوى ومهارات تقنية متطورة في تلك الفترة. استخدم في كلا العملين ديكورات بنيت خصيصاً للمشاهد تميزت بالعناية الشديدة في أدق التفاصيل، كما تم استخدام الإضاءة الصناعية مع حركة كاميرا محدودة. إن النجاح الهائل لتلك الأفلام قد ألقى بظلاله على أعمال كريفيث في تلك الفترة، لكنها أوحت لذلك المخرج وإلى حد واضح فرصة لاستنباط أكثر أفلامه نضجا هو "جوديث بثوليا 1913 JUDITH OF BETHULIA"، "مولد أمه 1915 BIRTH OF A NATION", و"التعصب 1916 INTOLERANCE".

إن الزيادة المطردة التي طرأت على العناصر المادية المعقدة للإنتاج السينمائي خلال السنوات "1913 – 1919"، تضمنت بناء المناظر مصحوبة بزيادة كبيرة في استخدام الكاميرا الانتقالية مما تطلب تعاوناً أكبر بين المدير الفني والمصور السينمائي فقد أكتشف المديرون الفنيون أن الإيهام التصويري والتخطيطي للقطة والذي توقعوا أن يحققوه كان يعتمد على الكاميرا، وبما أن الكاميرا كانت محدودة الإمكانيات من حيث الرؤية فقد تعلموا تجزئة المنظر لاستثمار قدرات الكاميرا مع إضافة المجسمات وقطع ديكور معدنية في العمق بدلاً عن الرسوم الخلفية على الستارة المسرحية. بعد ذلك ونتيجة لأحكام الضرورة تدخل المديرون الفنيون في قرارات التصوير كلما تطلب الأمر تنفيذ تلك التقنيات السينمائية الجديدة، وبعملهم هذا يكونون قد أرسوا دعائم المرحلة الانتقالية من التصميم المسرحي إلى التصميم الخاص بالشاشة السينمائية.

عندما أصبح الروائي هو الشكل الأكثر سطوة بين بقية الأنواع السينمائية كان لزاما على الشركات كي تحافظ على كيانها أن تنتج أفلاماً في فترة زمنية قياسية وذات كفاءة عالية. وكان التمرين على ممارسة تصوير مشهد معين حالة شائعة، وأخذ الفنيون المهرة يعملون في عدة أفلام وفي وقت واحد، فهم الذين يصنعون الأثاث والأزياء وينفذون المناظر في استوديوهات حديثة بنيت في مدينة يونيفرسال، أنسفيل أو في مدينة كلفر. أن تخصصية الوظائف هي السمة التي تبعت مبادئ القرن التاسع عشر في الإنتاج الكمي، فقد أسست أقسام متخصصة

لكل طور من أطوار الإنتاج وتضمنت كتابة السيناريو التنفيذي وبناء المناظر والإكسسوارات والأثاث والأزياء التصوير والمونتاج.

بحلول عام 1915 تم الاحتفاظ بالمشهد والمناظر والأثاث التي بنيت خصيصاً لفيلم محدد لغرض استخدامها في أعمال قادمة، وتطلب نظام الأقسام المتخصصة في الاستوديوهات إلى شكل أكبر من أشكال التنظيم ووسيلة تخاطب بين تلك الأقسام لتنسيق العمل بينهما، وبما أن أكثر المناطق كثافة بالعاملين وتتطلب تكاليف مادية عالية هي تلك المتعلقة بالإنشاء أصبح من المنطقي اختيار المدير الفني الشخص المسؤول عن اغلب مراحل الإنتاج الفيلمي، وبخلاف المصور والمخرج أمتلك المدير الفني في تصاميمه لمخططات العمل لغة حرفية مفهومه من قبل الفنيين والمهرة في باقي الأقسام. وفي الوقت نفسه فأن الإمكانيات الصورية للإطار السينمائي والتي نفذت في أعمال كريفيث وبعض أعمال الرواد الآخرين ساهمت في رفع مستوى الرهان الصوري في صناعة الأفلام، واستمر البحث عن مواهب جديدة وبدأت الاستوديوهات بتجنيد رسامي ومخططي اللوحات الصورية في المجلات إضافة إلى المعماريين من أجل حقن ذلك القسم الوليد بأفكار جديدة تلبية للطلب الطموح المتزايد من قبل المشاهدين لم تصبح هوليود ذلك المصنع الناجح والقادر على إدارة دفة مئات الأفلام الروائية والقصيرة خلال مرحلة السينما الصامتة إلا من خلال قدرة القسم الفني على القيام بتخطيطه للإنتاج.

لقد ظهرت المرحلة التالية من التطور الذي شهده القسم الفني في العشرينات من القرن الماضي مع بزوغ السينما الألمانية، فخلال الحرب العالمية تم دمج العديد الشركات الإنتاجية الصغيرة في مؤسسة واحدة اسمها " أكتين كيسلشافت للأفلام العالمية - "UFA" لتصبح ستوديو واحد بأقسام ضخمة جدا مع دعم مادي كبير من قبل الدولة، يضاف إلى ذلك استوديوهات "بوتسدام - باديلسبرك" الرائعة، كل ذلك ساعد على ابتكار وتجديد الأسلوب والتقنية السينمائية التي كان يقودها رواد الاتجاه التعبيري ومسرح الجيب، الأول كان يعرض أعمالا خيالية والثاني يعرض الأعمال الطبيعية إضافة إلى الموضوعات الكئيبة والمعتمة، كلاهما كانا سوداويين من حيث التحليل النفسي ويعتمدان على مناظر ذات

أسلوب عالي مصحوب بتقنية كاميرا توازي ذلك الأسلوب. فقد ابتكرت شركة "UFA" وبطرق متعددة عن طريق أشهر مخرجيها ومؤلفيها وفنييها من أمثال: كارل ماير، كارل ستراوس، فريتز لانج، بابست، ودويونت، ما يسمى بتصميم الفيلم وأظهرته بشكل واضح في العشرينات من القرن العشرين، فقد ساهم أولئك الأشخاص من خلال تلك الشركة بطرق متقدمة في استخدام الكاميرا الانتقالية، وجهات النظر الذاتية إضافة إلى استخدام التركيبات ذات الزوايا الحادة.

دمجت شركة "UFE" التقاليد المسرحية المتعددة لأوبرا وأكيزيان المعروفة بمناظرها الضخمة المعقدة مستخدمة إياها في الكثير من الأعمال السينمائية، ولم يكن ذلك من اجل عرض المواهب التي يتمتع بها المدير الفني فحسب بل لترسيخ المفهوم القائل بأن المناظر المصنوعة قادرة على إضافة الفخامة إلى القوة العاطفية والتأثيرية للفيلم، كما إنها أثبتت بان السينما حتى وإن تطلبت أغلب مشاهدها تصويراً خارجياً إلا إن من الممكن تصوير تلك المشاهد داخليا في ستوديوهات تتوافر فيها نفس الأجواء المطلوبة مضافاً إلى ذلك القدرة على التحكم بتلك البيئة الداخلية، وعندما تم اختراع الصوت في نهاية العشرينات أصبح هذا العامل الجديد يحتل أهمية أكبر في عمل المدير الفني.

لم تضيّع هوليود الوقت سدى في استعارة الابتكارات الجمالية لشركة UFA فقامت أولا بالدخول في أنتاجات مشتركة معها ولاحقا عن طريق استخدام أفضل المخرجين ومديري التصوير الأوروبيين، في نفس الوقت الذي كانت تقترب فيه بسرعة من إنشاء نظام للاستوديوهات حتى يكون متأهباً لتوفير كافة الشروط البيئية لعلميات التصوير لتحقيق صناعة سينمائية متكاملة. ومع نهاية مرحلة الفيلم الصامت كان نظام الأستوديو في هوليود جاهزاً بمديره الفني الذي يرأس ذلك القسم والذي كان سابقاً مسؤولاً عن الإخراج المسرحي، إذ أصبح الآن مسؤولاً عن كافة الأنتاجات التي يتم تحويلها إلى الاستديو، نتجت عن ذلك أساليب مرئية مميزة للاستوديوهات المعروفة خلال مرحلة السينما الناطقة، وقد كان لكل أسلوب صفة مميزة تعزى إلى إشراف المدير الفني، فشركة فوكس للقرن العشرين تحسنت كثيراً بوجود "وليم دارلنك" و"رتشارد داي" و"وليلى ويللز" أما

الأخوان وارنر فقد تميز عملهما بالواقعية الصارمة التي كان يفضلها "أنتون كروت" وشركة مترو كولدين ماير "MGM" المعروف عنها بالترف لوجود سيدرك كيبونز" أما شركة "باراما ونت" فقد امتلكت التقنية المتطورة والمتجسدة في شخص "هانز درير" و"يوينفرسال" بأجوائها السوداوية لـ"هيرمان روز" و"جارلزهل" في شركة "RKO" وكان"فان نيسه ولكاز" قد راقب بعناية الأسلوبين المتبعين لعروض "أستر / روجرز " الموسيقية وفيلم ويلز المشهور "المواطن كين".

استمرت سطوة المدير الفني خلال مرحلة السينما الناطقة إلى أن تم ابتكار تسمية جديدة نتيجة للمهام المضافة إلى مسؤوليته السابقة، ففي عام 1939 منح "وليم كاميرن ميزيس " جائزة أكاديمية لمنصبه الجديد والمبتكر "مصمم الإنتاج" عن عمله في فيلم ذهب مع الريح وقبل ذلك بعشرة سنوات فقط كان قد استلم نفس الجائزة عن عمله كـ" مدير فني" في أول احتفال لتوزيع الجوائز الأكاديمية آنذاك.

على الرغم من أن مصمم الإنتاج بمسؤولياته الدقيقة والمختلفة بدرجة طفيفة من فيلم لآخر إلا انه يضطلع بمهام ودور أكثر شمولية من تلك التي يقوم بها المدير الفني فبالإضافة إلى التصميم الكامل للمنظر والأثاث والملابس فهو يشترك أيضاً بشكل جوهري بطريقة تدفق اللقطات وتحديد العناصر الأساسية لتصميم الفيلم، المثال النموذجي لتلك المهام هو عمل "مينزيس" في فيلم " ذهب مع الريح" عندما قام برسم آلاف التخطيطات المحكمة المتعلقة بالاستمرارية والمتضمنة تفاصيل التكوين الصوري وتنامي الحدث ومناطق القطع المونتاجي لكل لقطة من لقطات الفيلم، وبعمله هذا فقد تسلق «مينزيس» بتسميته الجديدة "مصمم الإنتاج" الطريق نحو الدائرة الداخلية لفريق الإنتاج منضما إلى المخرج والمصور والمونتير وفي بعض الأحيان إلى المؤلف كواحد من المصممين الأساسيين للقطة أو المشهد في أي عمل سينمائي.

رسوم الإنتاج التوضيحية: (PRODUUCTION ILLUSTRATION)

لم يعد هناك في الوقت الحاضر وجود للأقسام الفنية المركزية التي كانت موجودة سابقاً، واصبح فريق الإنتاج يختلف من فيلم لآخر، إلا أن مصمم الإنتاج مازال يعمل مع فريق خاص به سبق وأن تعامل مع أفراده وسمح له المنتج بتسمية

الفريق المصاحب له، مانحاً إياه سمة الاستمرارية التي ترسم علاقات الحرفة المنسجمة كفريق رجل واحد يتضمن ذلك الفريق اختصاصات رئيسية: المدير الفني، مصمم الأثاث والإكسسوار، الرسام، مصمم مناظر الإنتاج ومصمم الملابس، وإن كل عضو من أعضاء القسم الفني يساهم برسومات توضيحية تصب في ثلاث فئات:

أولاً: الفكرة ورسوم التصميم النهائي: (CONCEPT AND FINAL DESIGN ILLUTRATION)

تستخدم هذه التخطيطات لوصف العناصر الفردية للإنتاج بشكل مستقل والمتضمنة: المناظر، الأثاث، الإكسسوارات، الأزياء، المكياج والمؤثرات الخاصة، وتكون هذه التخطيطات مستقلة لكل عنصر وتسعى لتوطيد أسلوب محدد إضافة إلى الأسلوب المرئي ولا تعني بالضرورة وصف لقطة أو مشهد.

ثانيا: الخرائط، المقاطع والارتفاعات: (PLANS SECTION AND ELEVATION)

هذه الخرائط تقدم أوصافا تقنية عالية متضمنة تحديدات دقيقة وضرورية لأغراض تصنيعها من المواد الخام أو ابتداعها للدرجة التي تطابق الوصف الوارد في تخطيطات التصميم والتي قد تكون مثيرة للذكريات والعواطف.

ثالثا: تخطيطات الاستمرارية والألواح القصصية:

CONTINUITY SKETCHES AND STORY BOARDS

وتمثل التخطيطات التتابعية وترسم بشكل عمودي وتصف تكوين لقطة بشكل مستقل وترتيبها في كل مشهد من مشاهد الفيلم.

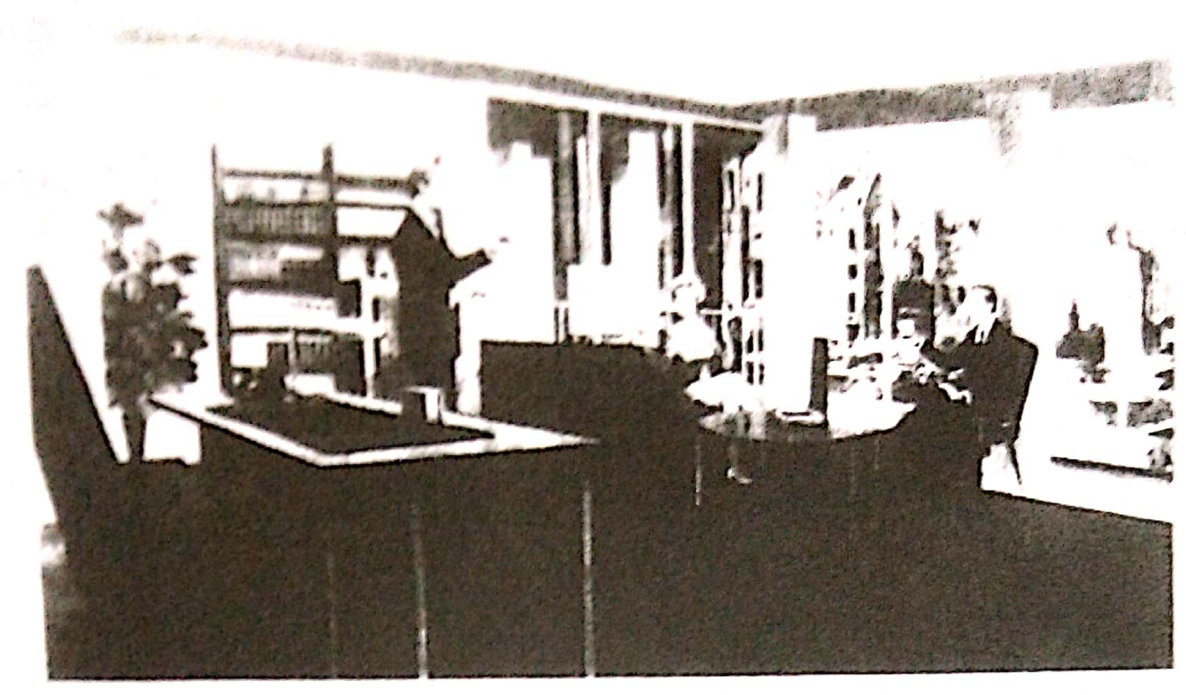
الفكرة ورسوم التصميم النهائي:

CONCEPT AND FINAL DESIGN ILLUSTRATIONS

الكثير من التخطيطات الأولية للإنتاج لا تكون أكثر من رسومات سريعة وموجزة بغية إيصال الفكرة العامة بسرعة، وقد طورت تلك الرسوم جوهرياً كمرحلة أولى لاستكمالها بطريقة متقدمة ودقيقة لاحقاً وصولا إلى تخطيطات نهائية بأحجام كبيرة نسبياً، حيث تصل أبعاد بعض التخطيطات إلى 30 × 40 بوصة، والغرض منها

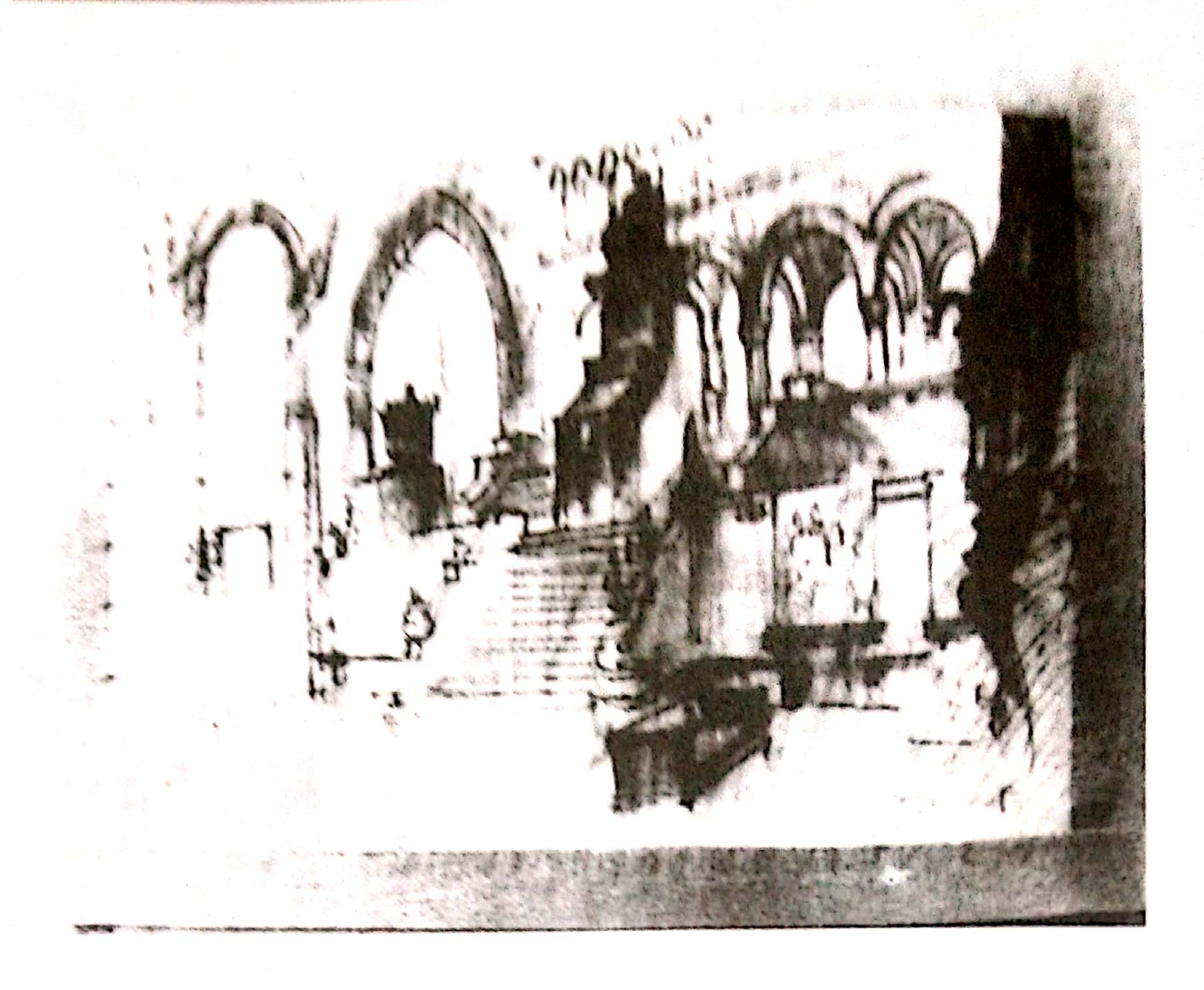
إيضاح الجو العام والشعور الخاص بالمنظر، الموقع، الأزياء أو الميكاج، ولذلك يكون اللون وطبيعة الإنارة الأسلوب الأكثر أهمية من الوصف المادي والدقيق للأشياء من الناحية الفنية، لذلك السبب تكون الطريقة الدرامية للعرض هي الأفضل، لأن توصفيات المفاهيم غالباً ما تنفذ اعتماداً على التقليد المتبع في الرسوموالتخطيطات باستخدام الألوان الزيتية والألوان المائية والأحبار الملونة الأكريليك أو خلط اثنين أو أكثر من الوسائط اللونية سابقة الذكر. في نهاية الأمر توظف تلك التخطيطات المستخرجة لكل موقع أو بيئة رئيسية بدلاً من تلك التي يحتويها الفيلم.

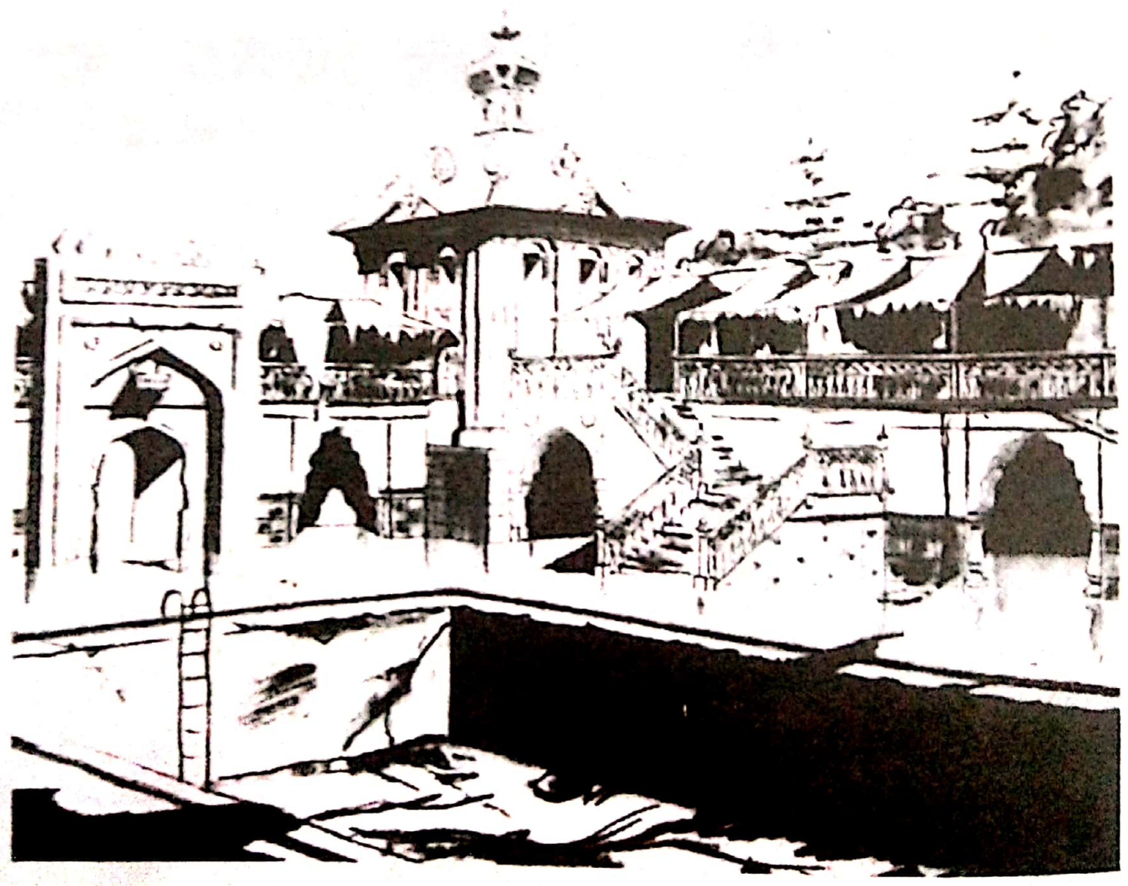
قام مصمم الإنتاج "رالف ماك كويري" في فيلم حرب النجوم برسم تفصيلي لثمانية مشاهد رئيسية وطّد من خلالها اللهجة الصورية للفيلم بأجمعه مما ساعد على بيع المشروع إلى أحد الاستوديوهات، مع ذلك صنعت المئات من الرسوم الإضافية واللوحات عن طريق فنانين آخرين بعد أفكار "ماك كويري" الأولية وكان عمل الفنانين المذكورين مخلصاً بشكل واسع إلى مفاهيم المصمم الأصلية عن الفيلم.



شكل 1: رسم حي من فيلم الستارة الممزقة للفنان جوموسو.

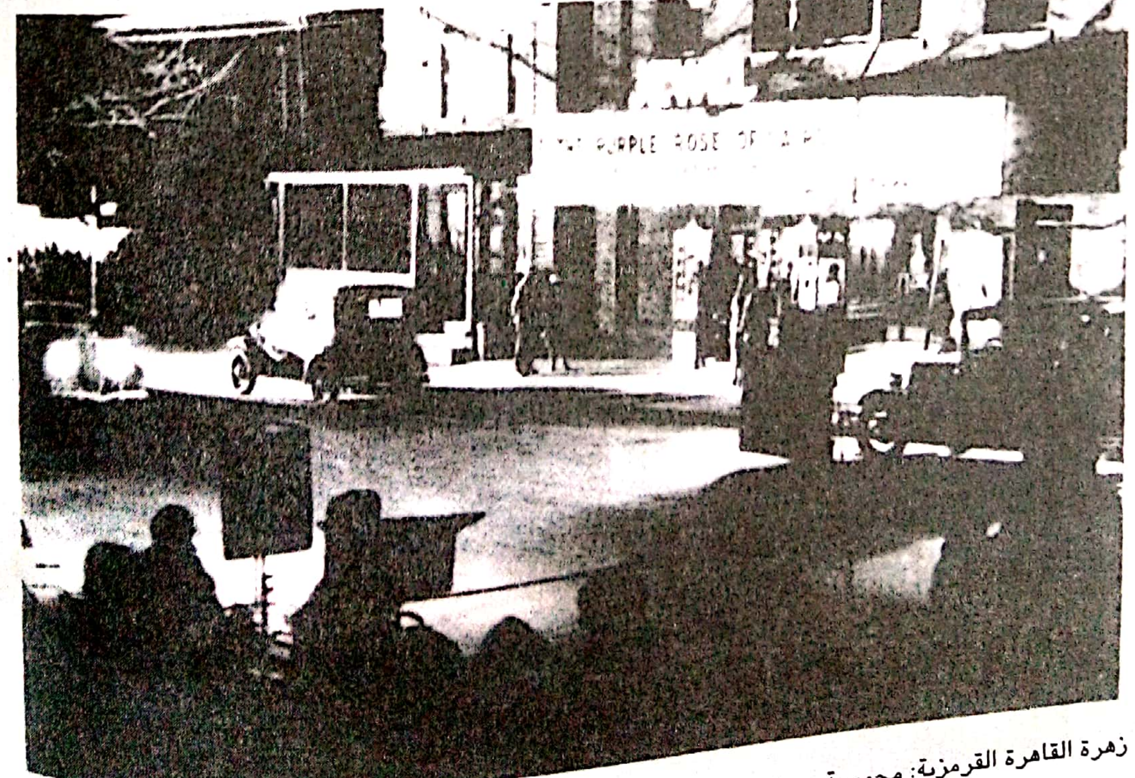
نشاهد في الشكل (1) تخطيط عام رسم بالألوان المائية من قبل رسام ومخطط الإنتاج "جومسو" استخدام هذا الرسم لفيلم هيتشكوك "الستارة الممزقة" ويصف الرسام هنا مكتب مسؤول جهاز الأمن في برلين القديمة وهو يتحدث إلى العالم الأمريكي "بول نيومان" وصديقته "جولي أندروز" حيث نلاحظ خارج النافذة أبنية برلين المهدمة بفعل الحرب العالمية الثانية حيث أرادها "هيتشكوك" كذلك لأغراض المقارنة بينها وبين المكتب الحديث الذي يجري فيه الحوار، من اجل استخدامها كدلالات تاريخية لها علاقة بالقصة، تلك الأشياء المهدمة أضيفت في نهاية الأمر إلى التخطيط بواسطة الفنان "ألبرت وايت لوك".





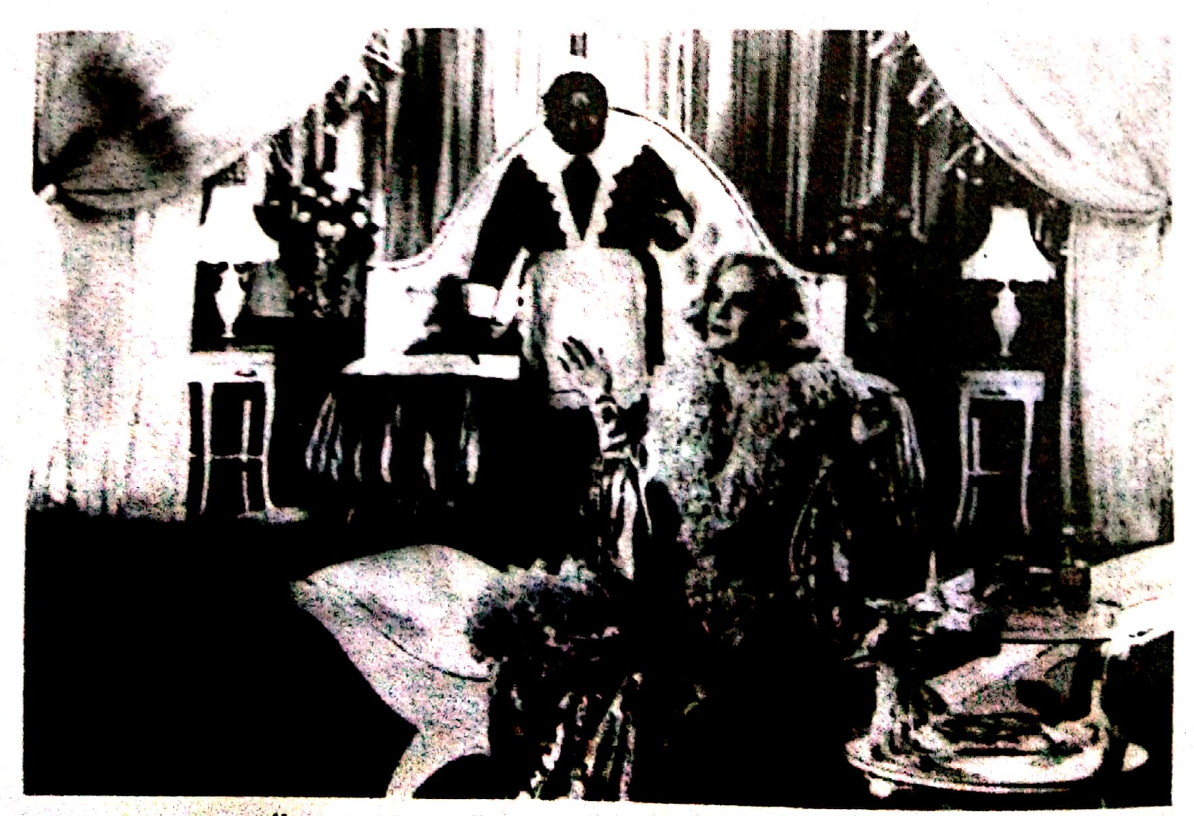
شكل 2: اثنان من التخطيطات النادرة من فيلم «المواطن كين» الاول يمثل منظراً داخلياً لباحة قصر كين «زانادو» والثاني يظهر فيه المسبح وهو مهجور وخلفه ستائر المظلات وهي ممزقة.





زهرة القاهرة القرمزية: مجموعة من التخطيطات من عمل المصمم "ستيورات وارتزل"

(27)



زهرة القاهرة القرمزية: مجموعة من التخطيطات من عمل المصمم "ستيورات وارتزل"

مثال آخر من التخطيطات تمثل المفهوم العام للمشهد، وهما تخطيطا الشكلين (3 ، 4) تم تحقيقها بصرة رائعة في مشهدين من مشاهد فيلم "زهرة القاهرة القرمزية" بواسطة مصمم الانتهاج "ستيورات وارتزل"، يرافق تلك التخطيطات صور فوتغرافية للمشهدين كما ظهرا في الفيلم حيث جرى التصوير في ولاية نيويورك. وطالما كان الفيلم "زهرة القاهرة القرمزية" يروي حكاية فيلم داخل فيلم وعليه فقد توجب على "وارتزل" أن يبتكر أجواء اثنين من العوالم: العالم الحقيقي لمنتصف الثلاثينات، والثاني يعيد استنباط منظر وبشكل مقنع داخل ستوديو يمثل غرفة رسم لفيلم كوميدي ولنفس الفترة.

بعد هذه الصور التوضيحية تشاهد تخطيطين آخرين لـ "ريتشارد سيلربت" مصمم الإنتاج لعدد من الأفلام "الحي الصيني"، "الخريج"، "Catch22" "دك تريسي" وقد أوضحت مجموعة تخطيطاته لأفلام مثل "الحمر"، إشراقه على العشب" أسلوبه المتميز لتخطيطاته الواثقة الشكل رقم (5).



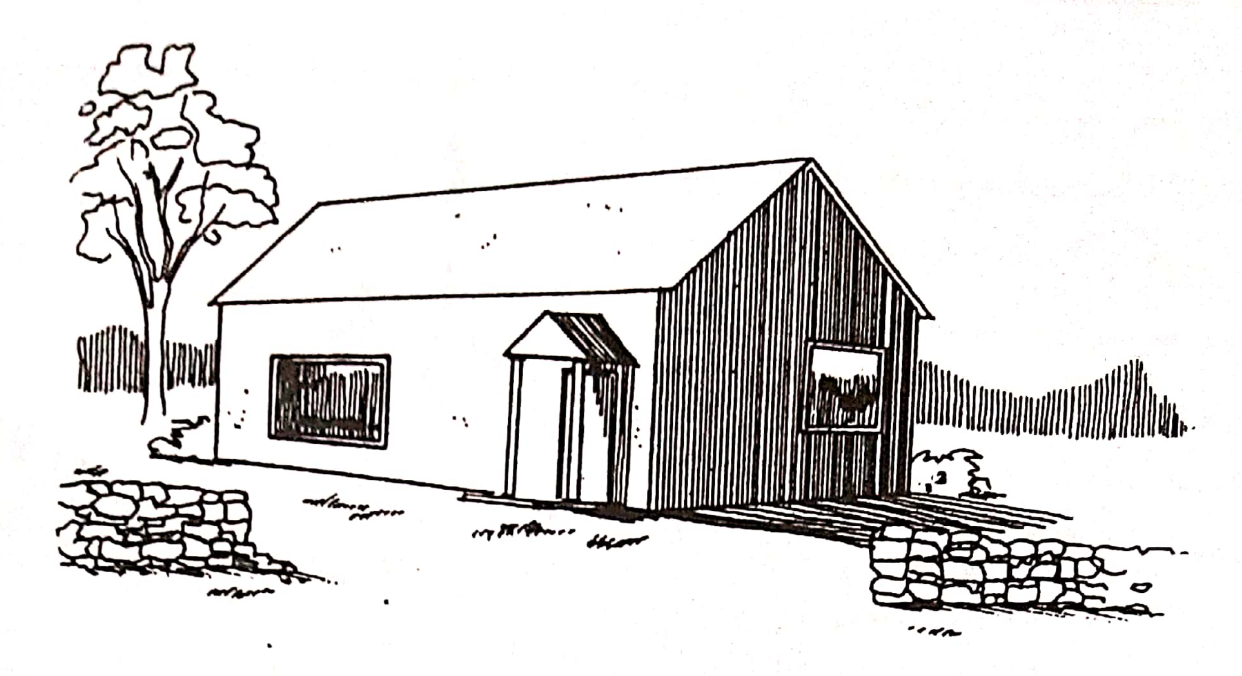
شكل (5)



شكل (5) تخطيطان لمصمم الإنتاج ريتشارد سيلبرت الأول من فيلم: الحمر: والثاني : إشراقة على العشب.

الرسوم المعمارية : ARCHITECTURAL DRAWING

عندما يكون المحتوى العام للمناظر ومن بينها: الأزياء، ألأثاث، وباقي الإكسسوارات قد استكمل في التخطيطات وتم قبولها من قبل المعنيين، يبدأ بعدها مباشرة التصميم الفني لها، وأن ذلك يعني تحديد المواد الأولية والحلول الحرفية المطلوبة للبناء إضافة إلى وصف كافة التفاصيل بأبعاد هندسية دقيقة، فتستكمل الخرائط بواسطة رسامين متخصصين بها والذين يعملون لدى المدير الفني ومصمم الإنتاج، وأخيراً فإن تصميم المنظر يجب أن يخضع إلى قواعد البناء الحقيقية المحترفة وفق القياسات المعمارية شكل رقم (6).



شكل 6: رسم بياني: تخطيط نموذجي للمظهر العام.

تستخدم في تصميم الإنتاج أربعة أنواع أساسية للرسوم المعمارية: الخريطة، الارتفاعات، ثم الرسم المقطعي وأخيراً المساقط، الأنواع الثلاثة الأولى لها علاقة مشتركة بالمنظر، وعندما نأخذها مجتمعة فأنها توفر كافة المعلومات الضرورية التي يحتاجها فريق عمل الإنشاءات ويفهم من خلالها ما يحتاجه لبناء بيت أو منظر.

الخرائط، المقاطع والارتفاعات:

PLANS, SECTION AND ELEVATIONS

أ- الخرائط:

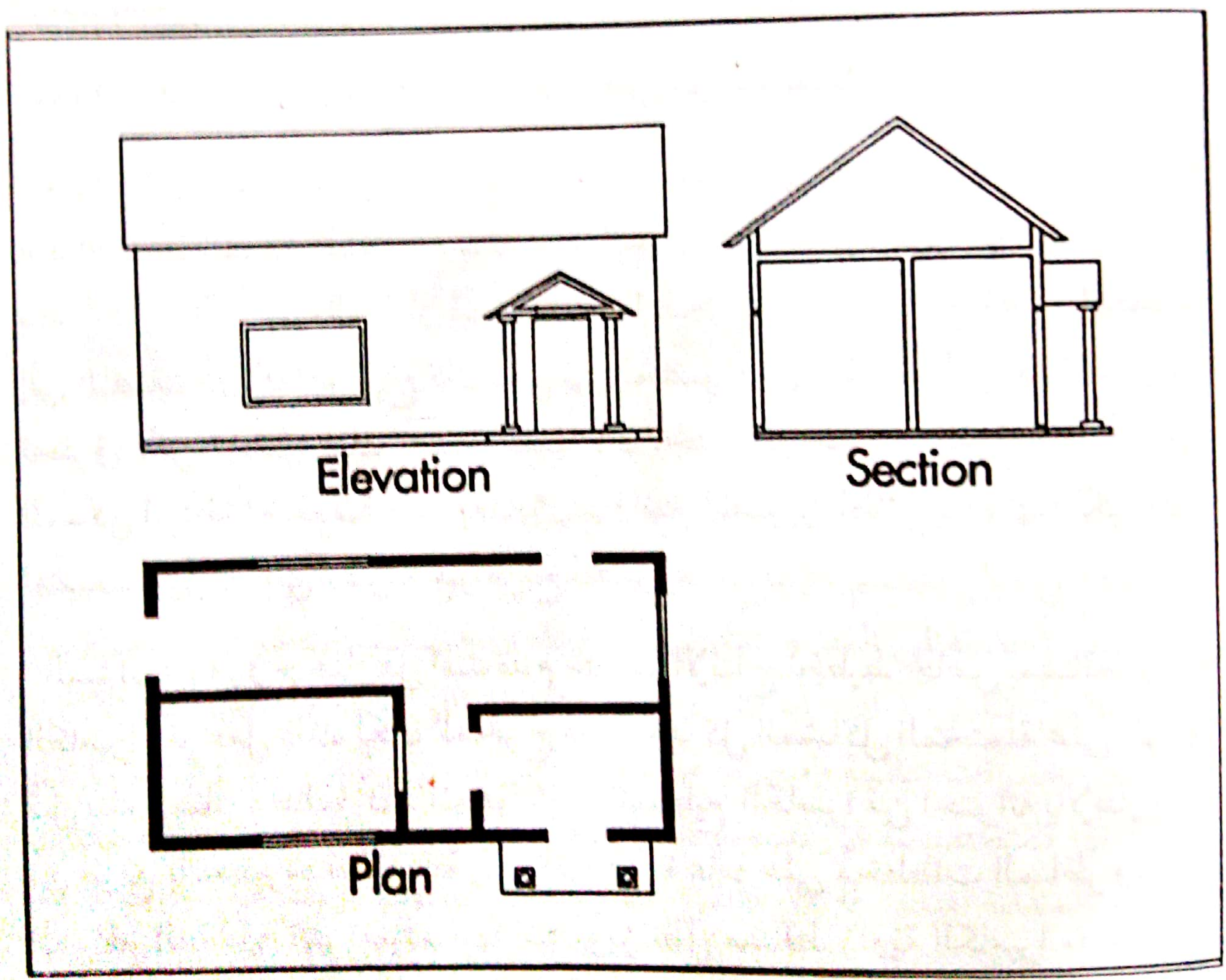
وهي منظر فوقي لشيء محدد، فإذا نظرنا إلى الأسفل من خلال مقطع كما لو أن سكين قد قطعت المبني بأكمله وتحديداً الجزء العلوي منه وإزاحته تماماً عن الشكل. خريطة مبنى يمكن أن تكون للأرضية، الجزء العلوي أو السقف أو خريطة للموقع بأكمله (خريطة الأرض التي يقع فيها المبنى) وتعتمد تلك الخريطة على المكان الذي حصل فيه قطع السكين ذاك. يتعامل الشخص المعنى في الفيلم أو في موقع حقيقي محترف مع خارطة الأرضية طالما أن هيكل المبنى بأكمله نادراً ما يكون مطلوباً وتتضمن الخرائط المرسومة استناداً إلى مقياس رسم بأبعاد محددة ودقيقة.

ب- المنظر المقطعي:

عادة ما يكون مستنداً إلى "البروفايل" منظر جانبي لشيء ما أو مبنى كما لو أن إحدى البنايات قد قطعت وسحبت لكي يظهر مقطع عرضي، والخريطة في هذه الحالة يمكن اعتبارها منظر لمقطع.

ج- الارتفاعات:

تكون أمامية وجانبية المنظر لشيء محدد وتتضمن خرائط جانبية وترسم بنفس مقياس الرسم.



شكل 7: رسم للمنظر من ثلاث زوايا استخدمت عند رسم الخريطة

الرسم البياني الموضح في (الشكل رقم 7) يظهر تصميماً نموذجياً لخارطة، مقطع وارتفاعات الدار الذي رأيناه كمظهر عام في (الشكل رقم 6) فخلافاً عن تخطيطات المظهر العام والتي تكون فيها المعالم الخاصة بالأشياء منسحبة إلى

الخلف ومتقاربة في الأفق للدلالة على المنظور، فإن الخرائط والمقاطع والارتفاعات تكون مرسومة بمساقط متعامدة وأن ذلك يعني بأن السطوح المتوازية في مبنى ترسم متوازية أيضاً في الخرائط.

المساقط : PROJECTIONS

أن من الممكن استخدام الخارطة والارتفاع الخاصين بالمنظر كمبدأ أساسي للرسم التخطيطي للمنظور وكيف سيبدو المنظر أمام الكاميرا بغية استخدام عدسة محددة ومنسجمة مع مكان الكاميرا وبعدها عن الأشياء، هذا النوع من الرسم يسمى "مسقط زاوية الكاميرا "CAMERA ANGLE PROJECTION".

سنشاهد في المثال التالي كيف يكون هذا النوع من التخطيطات مفيدا:

لدينا مشهد من فيلم يستلزم اندلاع نار فجائي في طائرة متوقفة في حظيرة طائرات، أن الموقع المناسب لمثل هذا المشهد هو حظيرة طائرات حقيقية، وتم بناء جدار يمكن إشعال النار فيه، لكن هذا الجزء المضاف قطع فضاء التصوير إلى النصف، ولأن المخرج كان يأمل في الحصول على لقطة الطائرة بالكامل وهي تحترق لكن تحقيق ذلك أصبح صعباً لأن الجدار قد حد من الفراغ كثيراً، من الممكن استخدام عدسة ذات بعد بؤري واسع لتصوير الطائرة بأكملها، لكن ذلك للأسف سيؤدي إلى تشويه غير مريح للصورة.

السؤال المطروح هنا: هل استخدم مصمم الإنتاج تخطيط خاص بمساقط زاوية الكاميرا؟ لو فعل ذلك لكان المخرج قد شاهد كل المشاكل المحتملة على الورق قبل بناء المنظر، طالما أن ذلك هو كل ما تستطيع الكاميرا من احتوائه بالإطار ومن أي موقع بالحظيرة، فبالإضافة إلى إلقاء نظرة عامة على مخططات المناظر ومعاينة المواقع الداخلية التي سيتم فيها التصوير تظل مساقط زاوية الكاميرا مفيدة تماماً للقطات ذات المؤثرات الخاصة كاستخدام النماذج المصغرة أو العمل في أمكنة محدودة المنظور كما هو الحال في المثال السابق.

أخبرني "هارولد ميكلسون" بأنه عندما بدأ العمل في القسم الفني في نهاية الأربعينات كان يستخدم مسقط زاوية الكاميرا بشكل روتيني وأن تلك العملية

كانت معروفة تماماً من قبل رسامي المخططات في ذلك القسم، فابتكرت المساقط لكل منظر يقومون ببنائه تقريبا وساعد ذلك على عدم الإسراف في الإنشاء والبناء وساهم بتقنية الانسجام بين تفاصيل المنظر عن طريق حساب الاعتبارات الخاصة بالعدسات التي تستخدم في تصوير ذلك المنظر. أما هذه الأيام فالعكس هو الصحيح، لان الكثير من فناني مخططات الإنتاج والذين هم في مقتبل العمر ليسوا على دراية كافية بهذه الأداة الرائعة.



شكل 8: منظر لتخطيط المساقط من عمل كميلي أبوت من فيلم فلاش دانس.

يظهر في الشكلين "7 ، 8" تخطيطان للمساقط استندا على خرائط وارتفاعات مرسومة من قبل مصمم الإنتاج، الأول نفذ من قبل الفنانة "كميلي أبوت" وهو منظر تدور أحداثه في الجزء العلوي من البناء وتحت السقف مباشرة مأخوذ من فيلم "فلاش دانس"، أن "أبوت" رسامة متعددة البراعات في تخطيط الإنتاج وتتمتع بخبرات عالية ومعرفة موسوعية في رسوم المساقط وغالبا ما تتم استشارتها كمتخصصة في تصميم المناظر ذات المساقط المعقدة، أن تخطيطات الرسوم المنفذة لفيلم "فلاش دانس" تم رسمها بقياسات أوسع من - 1:85:1- "نسبة عرض الصورة إلى ارتفاعها" لأن استخدام حركة كاميرا استعراضية 'Pan" كانت متوقعه عند تصوير المشهد، فعرف مصمم الإنتاج والمخرج ومدير التصوير الكيفية التي سيبدو فيها المنظر بالضبط من خلال عين الكاميرا وبالعدسة التي حددتها "أبوت" في تخطيطات رسم المساقط وأن أي تغيير في العدسة أو موقع الكاميرا كان سيتطلب رسما صوريا مختلفا للمسقط.

نفذ تخطيط المسقط الثاني لفيلم "ليالي هارلم" بواسطة الفنان "مينتور هيوبنر"، وأن كان التخطيط قد نفذ على الورق إلا أنه حمل تصويرا متكاملاً للمنظر موضحاً فيه المفهوم العام للإنارة وتوزيع الشخصيات وجو المشهد العام، فالمخرج في هذه الحالة سوف لن يحصل على فكرة دقيقة جداً عن الهيئة التي سيبدو عليها المنظر من زاوية محددة فقط بل سيحصل أيضاً على بعض الاقتراحات المرئية المتأصلة في التفاصيل والتي تضمنها ذلك التخطيط. رسمت اللوحة الأصلية بأبعاد 18 × 14 بوصة وبقلم الفحم وتلك إحدى العلامات الفارقة والرائعة لذلك الفنان في ميدان الرسم، وأكتسب "هيوبنر" شهرة واسعة كأقدم فنان في حقله، أنه فعلاً كذلك، فتخطيطاته المنجزة تعبر عن مفاهيم عالية ورسوماته التخطيطية المجسدة للاستمرارية أكسبته لقب المتخصص الأول في رسوم الإنتاج أو كما يوصف بالفنان الأول في تجسيد المفهوم العام.

عندما يكون رسم المسقط قد عالج بالكامل المفهوم العام للمشهد كما حصل في "ليالي هارلم" حينئذ يحقق واحدة من أقوى الأدوات الموضوعة تحت تصرف المخرج والقسم الفني. (إذا كنت من المهتمين بتعلم كيفية تنفيذ تخطيط مسقط صورة اعتمادا على الخرائط والارتفاعات أو مستندا على صورة فوتوغرافية، راجع الملحق الأول في نهاية الكتاب حيث قدمت توضيحات كاملة لفكرة وطريقة ميكلسون).



شكل 9: تخطيط للمساقط للفنان مينتور هيوبنر من فيلم ليالي هارلم.

المجسمات: models

إن الشواخص والمجسمات المقياسية أداة أخرى من أدوات تجسيد التصور تمت استعارتها من الحقل المعماري، فخلافا عن الألواح القصصي أو تخطيطات المحتوى العام تستخدم المجسمات لتخيل المكان بأبعاده الثلاثة ويتم تسجيله من قبل الكاميرا محققة أفضلية بهذا الصدد عن الفضاء ذي البعدين المعروض على الشاشة السينمائية، إذ إنها تعتبر أدوات مساعدة و مرئية ورائعة لتحديد أمكنة وضع الكاميرا خلال التصوير، كما إنها تساعد أيضاً على وضع الخطط لما يدور خلف الكاميرا، وأن المجسمات المستخدمة في فضاء البيئة المحيطة بالمنظر وما يقع أمام الكاميرا لتصويره من الممكن استثمارها كدليل للعثور على افضل

الطرق للتحكم بتحركات الفريق الفني العامل الممثلين والمعدات خصوصاً عندما يتطلب المشهد ظهور عدد كبير من الأشخاص.

تبنى المجسمات بمختلف المواد، حيث يتم استخدام الورق المقوى أو فلين إسفنجي أو خشب البلزا(*) وأخيراً الطين المستخدم في الخزف الذي يعتبر أكثر الأنواع شيوعاً، أما المصغرات المتنوعة الاشكال "دمية محارب أو سيارات أو مجسمات قاطرات السكك الحديد مع محلقاتها" يمكن أن تكون مصادر ممتازة للأبنية الجاهزة المتوفرة بمختلف القياسات.

تخطيطات الاستمرارية والألواح القصصية:

Continuity Sketches And Story Board

إن الاستخدام المفضل لتخطيطات التسلسل الصوري "هكذا تمت تسميتها أصلا في سينما الحدث الحقيقي "ربما تكون قد بدأت مع أوائل الأفلام التي أنتجها "والت ديزني "أفلام الصور المتحركة"، فقد نسب لـ "ويب سميث" صانع الصور المتحركة "لوالت ديزني" اختراع لوح التتابع القصصي في بداية الثلاثينات، لكن ينبغي أن نضع في الاعتبار أن هذا هو استخدام متخصص للمصطلح.

إن تخطيطات التسلسل (6 في الصفحة الواحدة) عرضت الفعل المهم ونقاط القطع في مسلسل ديزني" الأرنب المحظوظ أوزوالد "، وكان ذلك في بداية عام 1927، في السنة التالية أصبح السيناريو المتسلسل يتضمن ألواح صورية رئيسية مع وصف تفصيلي للفعل مطبوع بجانب الصور وكان ذلك أيضاً عملاً روتينيا من أعمال ديزني استخدمت في عمل "زورق وللي البخاري" بعد ذلك بعدة سنوات ساهم "سميث" بعرض عشرات من التخطيطات المتسلسلة علقت على لوح منفصل في الجدار. من هنا نشأ تعبير الألواح القصصية مهيئاً بذلك الفرصة لمخرجي أفلام الكارتون "الصور المتحركة" وخصوصات "لوالت ديزني" المدرك لتفاصيل القصة من أن يَحصل على فكرة صورية متكاملة للقصة.

في مكان آخر وتحديدا في صناعة الأفلام السينمائية لم يكن حينئذ أسلوب

(*) خشب خفيف قوي يستعمل في صنع الأطراف البشرية ومصدره شجر أمريكي أستوائي. المترجم.

"الألواح القصصية" مقبولاً كطريقة لتخطيط الأحداث في تلك الصناعة على الرغم من قيام القسم الفني برسم عشرات التصاميم وتخطيطات مصورة فردية للمحتوى العام للقطات والمشاهد والتي توضح زوايا الكاميرا، وبحلول عام 1932 أصبح ديزني" علامة ناجحة عالمياً ولا يزال الأبرز في صناعة أفلام الكارتون حتى يومنا هذا وكان المديرون الفنيون لفن الأحداث الحقيقية في هوليود على دراية أكيدة بالتجديد الذي يجري في ستوديوهات ديزني وخصوصا استخدام الألواح القصصية، وحتى بدون تأثيرات من ديزني فإن التناسب القريب للألواح القصصية مع المسلسلات الهزلية المصورة المنشورة في المجلات والتي تعتبر تقليدا متوطدا وشائعاً لاغلب الأمريكان في الثلاثينات، فأن فكرة تخيل الفيلم السينمائي على ألواح منفصلة كان تطورا يدعو للتطبيق.

بدأ "كين ألن"(*) المدير الفني ومصمم الإنتاج في شركة "الأخوين وارنر" في القسم الفني عام 1937، وأخبرني بأن تخطيطات الاستمرارية كطريقة لرسم تفاصيل المشاهد كانت متوطدة في منتصف الثلاثينات وأن ما لا يقل عن ثمانية فنانين متخصصين في رسم تخطيطات الاستمرارية كانوا يعملون في القسم الفني بأشراف مديره "أنتون كروت".

كنظام متبع في الأستوديو فإن التصميم المادي للفيلم كان من اختصاص القسم الفني حصرا وان المدير الفني كان يعمل على استكمال تصميمات المنظر والأزياء واستمرارية الصورة مستعيناً بالفنيين العاملين معه، لكن بعد الانتهاء من تصميم الفيلم على الورق فقط "مع بناء العديد من المناظر "يلتحق المخرج ومدير التصوير بالعمل، وان هذا السياق كان يتميز بحرفية عالية وخصوصاً عندما يعرض حلولا تخطيطية وتصويرية شاملة في أغلب مراحل العمل كما انه سمح من ناحية أخرى للنجوم الرئيسين والمخرجين بإنجاز أكثر من فيلم وربما ثلاثة أفلام في عام واحد، وعندما بدأ المخرج " جون هيوستن" عمله وسط ذلك التطور الفني المهم فإنه أدرك أهمية تلك الأستحضارات التقنية البحتة، مما دفعه للقول بعد سنوات "لقد استكملنا تفاصيل الألواح القصصية لفلم- الصقر المالطي- لأني لا أريد أن يقول عني الفريق الفني والعاملين معي أنني لا أعرف ماذا

(*) شغل «ألن» منصب الرئيس الأول لاتحاد فناني الألواح القصصية عام 1953، يشغل الان منصب رئيس نقابة المديرين الفنيين، المترجم

سأفعل".

بينما اختفى نظام الأستوديو وأفكاره تلك، مازالت الألواح القصصية تستخدم وبشكل أكثر فعالية مما يعلن عنه، وبدا المخرجون وبشكل متكرر بترويج أسطورة مفادها أن مخرج الفيلم في موقع التصوير هو الذي يصنع الفيلم بالكامل، وتم تخليد ذلك المفهوم عن طريق النقاد ومؤرخي السينما وأقسام الدعاية في شركات التوزيع، وربما يكون المخرج في حقيقية الأمر هو المهندس المعماري الرئيسي لتجسيد التصور الفيلمي، لكن أن توصف عملية الإنتاج بأنها قد اخترعت بالكامل في موقع التصوير هي خدعة كبيرة، قد يكون الأمر صحيحاً في الأفلام التجريبية والمستقلة التي تعتمد على عنصر الجهد الفردي، إلا أن الكاتب والمخرج والمصور والمقطعون بطرقهم التي يطبقونها في العمل تتضمن جزءاً كبيراً من التخطيط والتحضيرات الدقيقة التي تسبق التصوير.

على الرغم من تعدد أنواع تخطيطات الإنتاج إلا أن لوح التتابع القصصي من أكثر الأدوات فائدة للمخرج حيث يستخدمه لتجسيد أفكاره صوريا، كما أنه ذو علاقة مباشرة بمسؤولياته كاملة والتي سنطلع في الفصل القادم على عمل الفنانين المتخصصين بالاستمرارية ومدى اتساع مديات أعمالهم وتعددية أنماطها في اقترابهم من تحقيق الأهداف التي يستخدمونها في خططهم لإظهار تدفق اللقطات في الفيلم.

نطلع معا على مثال لفن لوح التتابع القصصي من فيلم "العذر" فقد رسم هيوبنر المشهد بأكمله مركزا على الحدث ثم حدد بإطار داخلي آخر الشخصيات كما يفعل المصور ولا يستخدم كل فنيي اللوح القصصي هذا التكنيك، لكنه مفيد تحديدا لتأثير احتمالات حركة كاميرا واستخدام اللقطات الاستعراضية "Pan".



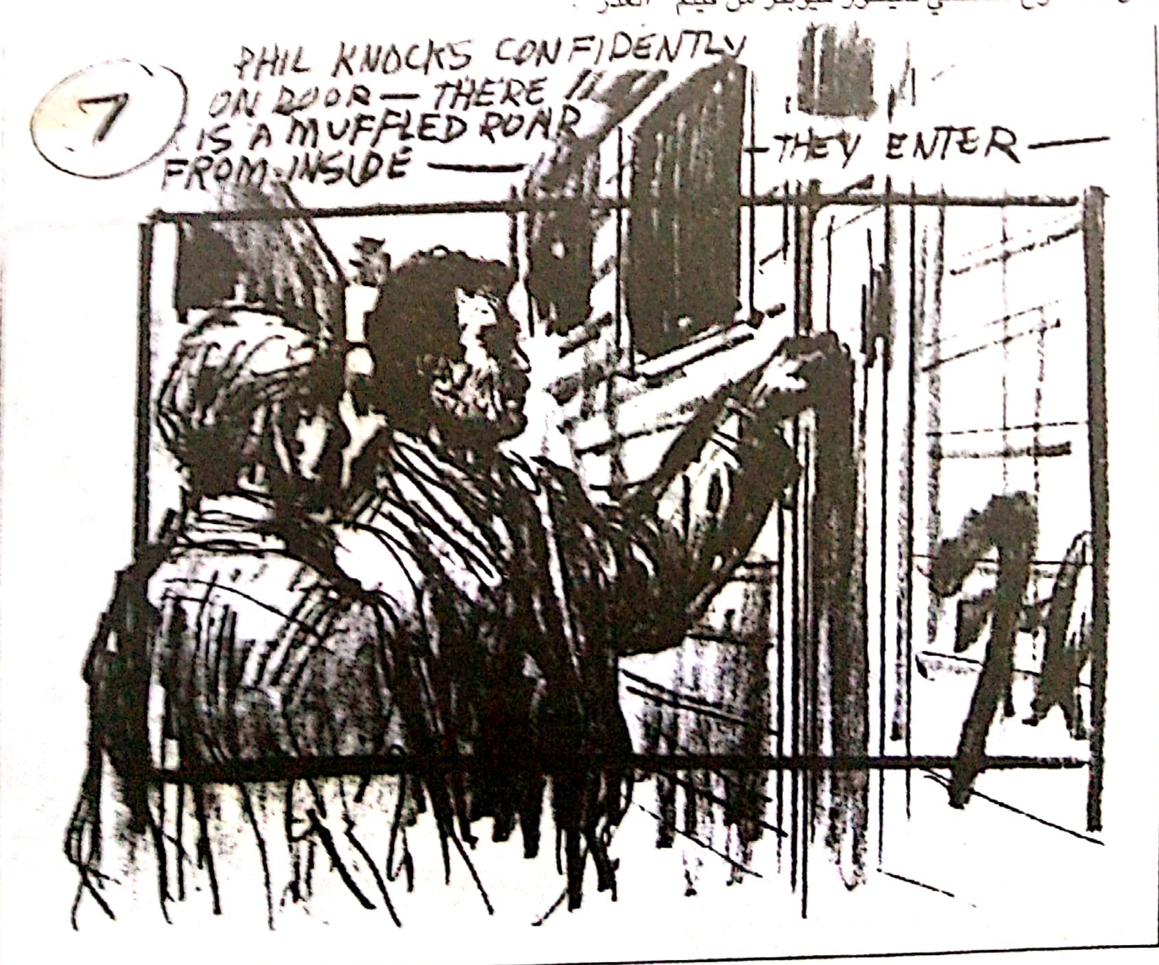
شكل 10 : لوح قصصي ليمنتور هيوبنز من فيلم ''العذر.



شكل 11: لوح قصصي لمينتور هيوبنر من فيلم ''العذر''.

— PHIL TELLS SAM ABOUT FLIPPY — THAT HE WILL HELP THEM —

شكل 11: لوح قصصي لمينتور هيوبنر من فيلم ''العذر''.



شكل 12: لوح قصصي لمينتور هيوبنر من فيلم ''العذر''.

3- الألواح القصصية : Story Boards

يعتبر" موريس زابرانو" واحدا من أكثر الأشخاص تمتعاً بسمعة طيبة في حقله كمدير فنيٍّ ومخططٍ لصور الإنتاج في هذه الحرفة، ويقول واصفاً اللوح القصصي بأنه "يوميات الفيلم" إذا كان الأمر كذلك فإنها تكون يوميات تكتب لوصف أحداث الفيلم المستقبلية. وإن ما يحاول أن يصل إليه موريس هو أن اللوح القصصي عبارة عن تدوين شخصي لعملية التصور، وكان ذلك أحد الأسباب التي أدت إلى احتفاظ عدد قليل من الألواح القصصية ببكارتها، وغالباً ما كانت دليلاً على أن الهيئة التي تبدو عليها الفيلم إنما نتيجة لجهد شخص آخر غير المخرج، لذلك نرى أن المخرجين يعتبرون اللوح القصصي الخالي من الإحساس الصوري المنيع ما هو إلا عمل لمصمم يعني بتدفق اللقطة دون أن تكون جوهرية في البناء لتساهم في تقديم وتركيب اللقطات والمشاهد.

حتماً هنالك مخرجون يمتلكون نظرة صورية متقدمة ومتطورة كما هو الحال مع بعض العاملين في الفيلم وخصوصاً فيما يتعلق بالحس الروائي، فالمخرج "هتشكوك" كان واحدا من أكثر المخرجين علاقة باللوح القصصي فقد استخدمه بإحكام لتنقية وتهذيب رؤاه للسيطرة على عملية إخراج الفيلم من خلال تأمينه لعنصر تجسيد أولوياته ونقلها للشاشة.

بدأ "هتشكوك" العمل في السينما مديرا فنيا وأصبحت هذه السمة لاحقا علامة من علامات تفوقه في تصميم أفلامه، ومن الأشياء التي يحبذ التصريح بها أن أفلامه كانت تنتهي قبل أن يبدأ بها، أي قبل أن يلمس المصور أو المونتير أي قطعة من فيلمه، وقد تأكد ذلك من خلال الحقيقة التي مفادها أنه نادراً ما كان ينظر من خلال الكاميرا إلى المنظر المراد تصويره ما دام اللوح القصصي يمثل المعادل الصوري الذي أشرف على إنهائه سابقاً.

أثر "هتشكوك" كثيرا على جيل كامل من المخرجين في حقبة الستينات والذي كان له تأثير سابق على تخطيطات الاستمرارية للمسلسلات الكوميدية المنشورة في المجلات مثل "الجاز" و "موسيقى البلوز" عندما بدأ ذلك النمط الفني يحتل مكانته كشكل من أشكال الفن الأمريكي الشائع في ذلك الوقت، من أكثر

المخرجين شهرة والمنتمين لذلك الجيل "ستيفن سبيلبرج" والذي يُعد كأحد المخرجين الرئيسيين تجسيدا للعنصر الصوري في أفلام الإثارة، فقد نشر مجموعات من تخطيطات صور الإنتاج التي تعاون بها مع «جورج لوكاس» جاذباً الانتباه بشكل أكبر نحو استخدام الألواح القصصية وتخطيطات صور الإنتاج، وبدون الألواح القصصية فإن تركيبات "سبيلبرج" المعقدة ومؤثراته الحركية لم تكن لتكتسب ذلك اللمعان والكياسة المهندمة والتي أصبحت سمة دامغة لأعماله وهدفا يتطلع نحو بلوغها الكثير من المخرجين الحديثي العهد في صناعة السينما.

إن من السهولة بمكان تجاهل الاهتمام المعاصر بعمل اللوح القصصي كعنصر تأكيد إضافي، على أن مخرجي هوليوود هذه الأيام يمتلكون معلومات مبعثرة عن الخيال القصصي خارج الكوميديات المنشورة، كما انهم أكثر ارتياحا مع الألواح القصصية والحدث الفيلمي من الأفكار التي يريدون تجسيدها، لكن الحقيقة أن الكثير من الأفلام تكون مصحوبة باللوح القصصي بغض النظر عن طبيعة الموضوع، وربما حتى الأفلام ذات القدر القليل من الإثارة تنتفع أكثر من عمل الألواح القصصية مما عليه من الأفلام ذات الإثارة الحركية. وحتى "جان لوك كودار" الذي نبذ خلال مسيرته الفنية رسوم الاستمرارية التي كانت سمة مشتركة لرسامي مخططات المسلسلات الكوميدية وأفلام هوليوود الكلاسيكية، إلا أنه استخدم الألواح القصصية في الأوقات التي يتطلب فيها الأمر تجريب خيارات الربط بين اللقطات. أن الألواح القصية ما هي إلا أداة فحسب ولا تحتاج إلى أن تعكس أي أسلوب نمطي أو متحوى فيلمي لا يكون المخرج مهتما بإظهاره.

تخدم الألواح القصصية غرضين: الأول إنها تتيح لمخرج الفيلم كي يدرك مسبقاً تصورات أفكاره والعمل على تشذيبها بنفس الطريقة التي يعمل فيها الكاتب على تطوير أفكاره خلال كتابه مسوداته المتعاقبة، والثاني إنها تؤدي الدور الأوضح في لغة الحوار بين الأفكار لكافة العاملين في فريق الإنتاج، وباعتراف الجميع فأن قيمة الحوار بين الألواح القصصية تنمو كلما تصاعدت درجة تعقد الإنتاج، لكن ذلك لا يعني أن تلك الألواح تقتصر على مشاهد الحركة والإنتاج الفيلمي ذو الميزانية الضخمة، فحتى فيلم درامي بسيط يمكن أن ينتفع من

الألواح القصصية لأنها تساعد المخرج على تهذيب نكهة الفيلم ولغته.

دور المخرج في عمل اللوح القصصي:

The Directors Role In Storyboarding

إن أي فيلم هو مزيج فذ من المواهب والمسوؤليات، ومسؤولية ما سيبدو عليه الفيلم تتوزع وبدرجات متنوعة بين مصمم الإنتاج والمخرج والمصور والمونتير، وأصبح المخرج في السنوات الأخيرة يميل إلى العمل بشكل مباشر مع فنان التخطيطات مما غير من بعض المسؤوليات المتعلقة بالاستمرارية بعيداً عن مصمم الإنتاج، ومن الضروري التذكر بأن المخرج المتمتع بحس مرئي عالي المستوى يمتلك القدرة ليأخذ على عاتقه مسؤولية الصورة على الرغم من تعارض ذلك مع نظام عمل الأستديو، لذلك نرى الآن استوديوهات تفرض نظامها العملي، والذي أصبح حقيقة مسلم بها.

إن المخرجين الذين يمتلكون بعض الممارسة في فنون التخطيط أو المولعين بالرسم (هيتشكوك وردللي سكوت مثال على ذلك) يكونوا قادرين على تخطيط ألواح القصة بأنفسهم وان كانت بشكل أولي ومن ثم تنفيذها من قبل الفنان المختص بها "شيرمان لاي" أحد رسامي تلك الألواح الذي كان مطلوب بكثرة، عمل مع " ردللي سكوت" في فيلم "الطائش" وتحدث عن هذا الاتجاه المثير للعواطف لرسومات العديد من المشاهد التي أستلمها من المخرج سكوت "أطلق عليها تسمية - خرائط ردللي - "بعض المخرجين" من الفنانين ذائعي الصيت- أمثال: ازنشتاين وفلليني والياباني كيراساوا قد ظمنوا لمساتهم وأسلوبهم الخاص خلال عملهم في لقطات الألواح القصصية المتسلسلة، أو ساهموا في إحكام وتطوير تخطيطات المحتوى العام لأفلامهم. حتى المخرجين الذين لا يتمتعون بمهارات في التخطيط والرسم مثل "ستيفن سبيلبرج" و"جورج ميللر"، كانوا يقومون بوضع غرزات على شكل تخطيطات بسيطة لإيضاح تكوين صوري محدد أو طريقة تقديم الصورة في لقطة أو مشهد، وحتى لو كان المخرج يمتلك خطة واضحة في ذهنه فإنه في هذه الحالة سوف يشجع فنان اللوح القصي على مبدأ المساهمة في الأفكار مع الآخرين.

"بول باور" أحد العاملين الجدد في حقل تخطيطات الإنتاج يمتلك خبرة في كوميديات المجلات والأفلام السينمائية، يستمتع كثيراً عندما يتعاون مع المخرج لاستكمال كل مشهد من الفيلم وبعدة جلسات تنتج عنها أفكاراً بارعة ومفاجئة، في بعض الأحيان تتضمن تلك الجلسات قراءات للحوار الذي يحتويه كل مشهد بشكل منفصل ولكل ورقة يتألف منها السيناريو ويتوقف المخرج بين تلك القراءات ليقوم بعمل تخطيطات أولية للمشاهد، بعد ذلك تحول تلك التخطيطات إلى رسوم أكثر نقاوة وتشذيبا وتخضع أيضاً إلى مناقشات إضافية لاحقا. إن انغماره في طريقة تقديم الفيلم والعناية بالمحتوى الدرامي له قادت "بول باور" إلى أن يصف نمط تلك التخطيطات التي يرسمها في الألواح بأنها "التمثيل بقلم الرصاص" ويعرّف باور المسؤولية التي تقع على عاتق رسامي الإنتاج بأنها تساعد المخرج بالعثور على الوسائل التي تعبر عن رؤيته، وفي حقيقة الأمر فإن من المواضيع الرئيسية للمخرج هي تماسك الفكرة الرئيسية وكان ذلك رأي جميع من تحدثت إليهم من الرسامين. أن جوهر الحرفة البارعة للألواح القصصية بطريقة ما، تعلم الرسام المرونة طالما أنهم معتادون على تهذيب مشهد من خلال إخلاصهم بإعادة رسم تصوراتهم عدة مرات، ويدرك رسامو الإنتاج بأن هناك حلولا عديدة لأي مشكلة تواجههم، والتحدي الأكبر في عملية الاشتراك والتعاون هنا تكمن في كيفية ترجمة وجهة نظر المخرج بالسيناريو.

الجداول الزمنية: Schedules

قد يعمل مخطط الإنتاج في فليم لمدة أسبوعين أو ربما أكثر من سنة في بعض الأحيان، لأن ذلك يعتمد على درجة تعقيد العمل أولا واحتياجات المخرج ثانياً، وبينما نجد من الصعوبة تماماً تحديد معدل تقريبي لجدول الزمني، فأن عمل الألواح القصصية بصورة كاملة للفيلم وخصوصاً إذا كان ذلك يعني اختيار تخطيط بعض مشاهد الحركة فإن الألواح تتطلب عادة على أقل تقدير من 3 إلى 4 أشهر.

أما في الأنتاجات الضخمة المتضمنة لمشاهد ومؤثرات صورية مقعدة فإن فناني المخططات ربما يكونون بحاجة في بعض الحالات إلى إشراك مصمم الإنتاج أيضاً للمساهمة في جهود إنهاء تخطيطات الاستمرارية؛ وحتى لو كان هناك من

فنان يعمل في الأفلام المعقدة فإنها قد تحتاج إلى عام لإنهاء الألواح القصصية.

من الجدير بالتنوية أن الفترات الزمنية الطويلة التي يستغرقها ذلك العمل لا يتضمن الوقت الذي يستغرقه بحد ذاته بل أن ذلك مرده إلى ضرورة انتظار كل عنصر من عناصر الإنتاج كي يتم تصميمه "مواقع التصوير والمناظر" قبل أن يستأنف العمل في اللوح القصصي مجددا.

المهارات المطلوبة لفنان اللوح القصصي:

Skills Required By Storyboard Artists:

إن رسام الألواح يجب أن يدرك ماهية طرق تقديم المشهد والمونتاج والتكوين إضافة إلى الإطلاع خلال العمل على الاستخدام المنوع للعدسات في التصوير السينمائي، كما ينبغي أن يكون رساماً رشيقاً خبيراً في رسم الشكل الإنساني بأوضاع متنوعة دون اللجوء إلى المجسمات أو الصور الفوتوغرافية، ويحتاج أيضاً لأن يكون قادراً على العمل بسرعة تحت ضغط مواعيد نهائية محددة مسبقاً، ويتكيف مع الجو العام والمشاعر المرتبطة بمختلف الفترات التاريخية ومواقع التصوير غير المألوفة "الغريبة والدخيلة"، لكن ذلك لا يعني عدم استخدام بعض المصادر البحثية التي يحتاج إليها، فرسام التخطيطات لا يتوقع منه أن يكون على دراية بأزياء فترة تاريخية معينة أو كيف يبدو شكل الغواصة من الداخل أو خط الأفق في النيبال، لكن تمتعه بذاكرة مرئية شيء لا يثمن طالما انه لا يتمتع بفسحة زمنية مرنة تتيح له العثور على مصادر لكل سلسلة من التخطيطات التي يقوم بها.

المرجع والبحث: REFERENCE AND RESEARCH

يستند فنان التخطيطات في المراحل اللاحقة من التصميم إلى صور فوتوغرافية للمواقع الحقيقية التي تم اختيارها من قبل المخرج ومصمم الإنتاج والمصور، أو أن يقوم بزيارة إلى موقع التصوير شخصياً ويصور الموقع فوتوغرافيا كي تكون تلك الصور مرجعاً له.

فيلم "لابامبا LABAMBA" (*) الذي يمثل السيرة الذاتية لفنان موسيقى الروك

(*) نسبة إلى سهول «لابامبا» في أمريكا الجنوبية، وتعتبر هذه السهول بمثابة الصورة الجميلة لأغلب كتاب وأدباء أمريكا اللاتينية ومنهم غابريل غارسيا ماركيز ولويس بورخس ولوثيا كنتيرو المترجم

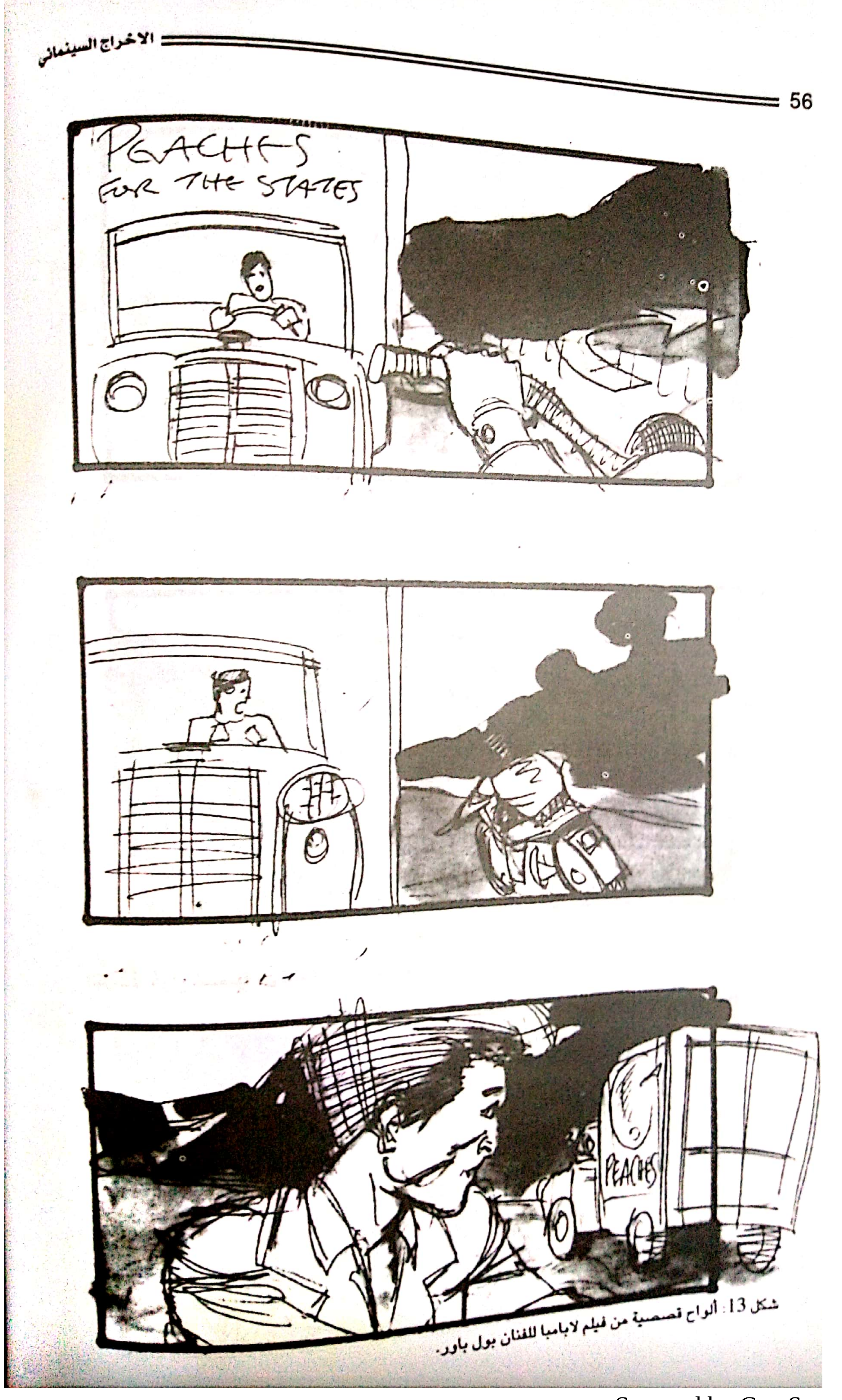
"ريتشي فالينس" جعل رسام اللوح القصصي "بول باور" يتعمق في التراث المكسيكي وزار الأماكن الحقيقية التي عاش فيها " ريتشي " وقابل أفراد عائلته، ثم عمل "بول" عدة أشهر لإنهاء الألواح قبل التصوير ورافقه فريق الإنتاج خلال التصوير الفعلي للعمل بغية القيام ببعض التعديلات المطلوبة خلال عملية تقدم التصوير في الفيلم. في الشكل (13) نقتطف افتتاحية "بول" من لوحه القصصي من الفيلم المذكور.





شكل 12: ألواح قصصية من فيلم لابامبا للفنان بول باور.





شكل 13: ألواح قصصية من فيلم لاباما للفنان بول باور.

إن خبرة "بول" التي تم توظيفها في فيلم "لابامبا" - عمل ذو ميزانية متواضعة نسبياً- كانت من الأشياء التي يحسده عليها القائمون على العمل، وعموماً فان رسامي الألواح القصصية في البيئة المعاصرة لصناعة الفيلم هذه الأيام نراهم لا يتمتعون بالوقت الكافي لصقل عملهم كما كانوا في السابق، فبالضد من قيمة هذه الأداة الرائعة التي يمكنها أن توفر للمنتجين الوقت والمال نراها من أوائل الفقرات في الميزانية المخصصة للفيلم والمرشحة للتقليل أو التحجيم، العديد من فناني تخطيطات الإنتاج قالوا لي بأن هناك نزعة عامة للتقليل من الألواح المنتقاة لأقل عدد ممكن من المشاهد، على الرغم من أن المخرجين يعلمون أن ذلك لا يتعدى المقولة المشهورة "مقتصد في التوافه مسرف في عظائم الأمور" إلا انهم - أي المخرجون- ما زالوا يطالبون بمزيد من الوقت لإنجاز ألواح قصصية ملائمة. في الفترة الزمنية التي كان فيها فنانو الألواح ضمن كادر الأستديو الثابت كان معدل مستوى التنفيذ الخاص بالتخطيطات عاليا، بينما نرى اليوم الكثير من الرسامين القادرين على إنتاج مستوى نوعي يضاهي أفضل الألواح التي كانت تنفذ في السابق إلا أن التغيير العام في مستوى الأجور التي ارتفعت بدرجة طفيفة جداً أصبحت تؤثر بشكل مناوئ لمستوى رسومات الألواح القصصية وعلى الإنتاجات السينمائية في نهاية المطاف.

الأسلوب: STYLE

بدءاً من الصفحة رقم (59) نشاهد خمسة ألواح قصصية من فيلم "المواطن كين" وتعتبر تلك التخطيطات الصورية مثالاً جيداً على قدرة تخطيطات الاستمرارية في نقل التدفق الصوري والجو الخاص بالمشهد، وتعتبر نموذجية لأسلوب العمل المتبع في الاستوديوهات خلال مرحلة الثلاثينات والأربعينات من القرن الماضي. نسبت واحدة من مجموعات تلك الرسوم إلى المخرج "أورسون ويللز" والمدير الفني "فان نيسة بولكلاز" وزميله "بيري فيروكوس" الشكل (18)، أن تنسب تلك الألواح القصصية إلى الثلاثة معاً يعتبر عملية مضللة وإحدى السمات الغير محبذة لنظام الأستوديو آنذاك واقعياً كان فيروكوس هو المدير الفني لفيلم "المواطن كين" وبولكلاز أشرف بالكامل على القسم الفني في RKO ، وان الذي قام فعليا بعمل تصاميم العمل هو "فيركوس"

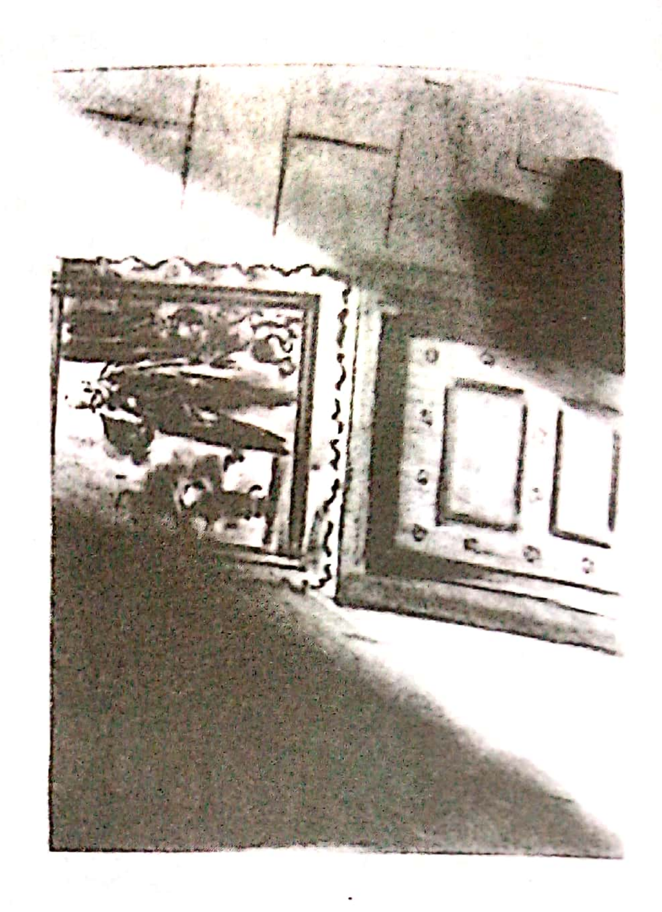
بينما كانت مسؤولية "بولكلاز" إدارية أغلب الأحيان، فهو لم يكن على صلة وثيقة في أكثر القرارات علاقة بالجانب الابتكاري للعمل، ولسوء الحظ وتحت نظام الأستوديو فأن فناني تخطيطات الإنتاج لم يكن يسمح لهم بالتوقيع على أعمالهم مما صعب الأمر هذه الأيام لتحديد من قام فعلاً بالتخطيطات بشكل مستقل.

عمل "فيركوس" مشتركا عن قرب مع "ويللز" في المحتوى العام للمشاهد التي حولت إلى تخطيطات ومن ثم إلى عدة مجموعات من الرسوم والألواح القصصية بواسطة الفنانين التابعين للقسم الفني في (PKO) وذكر "روبرت كارنجر" في كتابهِ عملية صنع المواطن كين" قائمة مؤلفة من خمسة فنانين هم الذين عملوا تخطيطات الفيلم المذكور: أولهم "جارلس أوهمان" كفنان أساسي للتخطيطات بينما أدرج الأربعة الآخرون- "آل أبوت وكلودكلينك ووترالأبن وألبرت بيك وموريس زوبرانو"- تحت تسمية "التخطيطات والصور التوضيحية"، وربما كان هناك فنانون آخرون ساهموا بالتخطيطات فقد كان يعمل أكثر من فنان وفي أغلب الأحيان في إنهاء الرسومات واللوحات القصصية، وتحت نظام الأستوديو آنذاك لم يكن من المستبعد أن يعمل فنانو التخطيطات والصور في القسم الفني في مشروع لم ينّسبوا إليه رسمياً خصوصاً إذا كان العمل يتطلب اشتراكهم.

نشاهد في الشكل (14) الذي يمثل اللوح القصي الأول المتكون من أربعة ألواح متسلسلة لمشهد يدور في مكتبة تاتشر رسمت هذه الألواح بقلم الفحم وتعتبر مثالاً افضل لتصميم المنظر والجو العام من رسم ألواح تعبر عن التتابع المونتاجي، كما نلاحظ الإنارة ذات النزعة القوطية(*) وهي قريبة جداً من الطريقة التي ظهر بها المشهد في الفيلم.

السلسلة الثانية من الصور الشكل (15) رسمت بطريقة ذات استمرارية تقليدية وتوضح تفاصيل مشهد شطب من السيناريو، ويعبر عن التذكر الذي يقوم به الوصي على "كين" والخبير المالي له "وولتر تاتشر"، يمثل المشهد رحلة الوصي إلى روما لمشاهدة "كين" في عيد ميلاده الخامس والعشرين وذكر وصف تحت تلك الألواح عن الفعل الرئيسي في المشهد مع انتقالات وحركة الكاميرا.

(*) قوطي: خاص أو متسم بخصائص الطراز القوطي «في فن العمارة» والذي نشأ في شمالي فرنسا وانتشر في أوروبا الغربية من منتصف

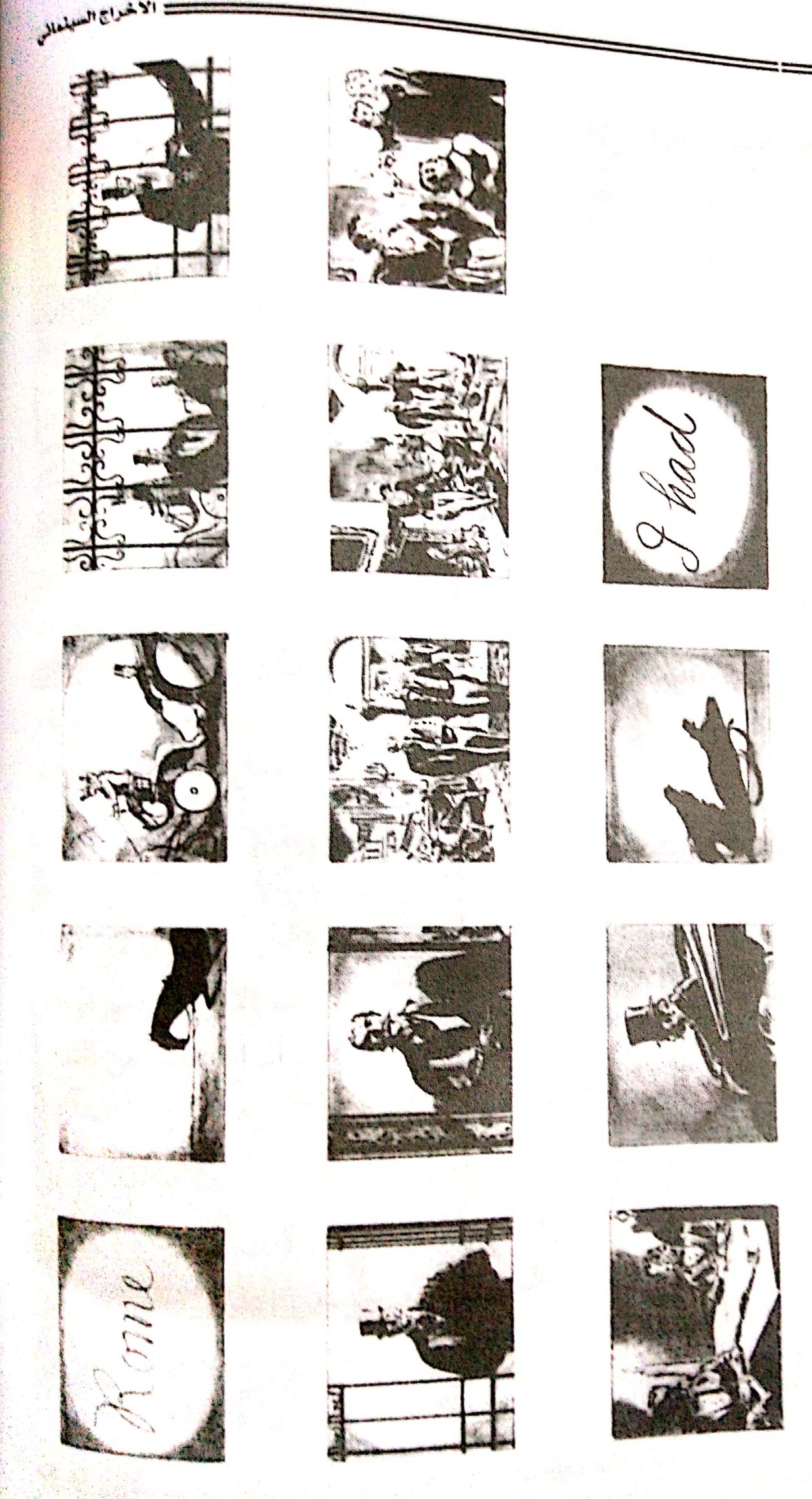




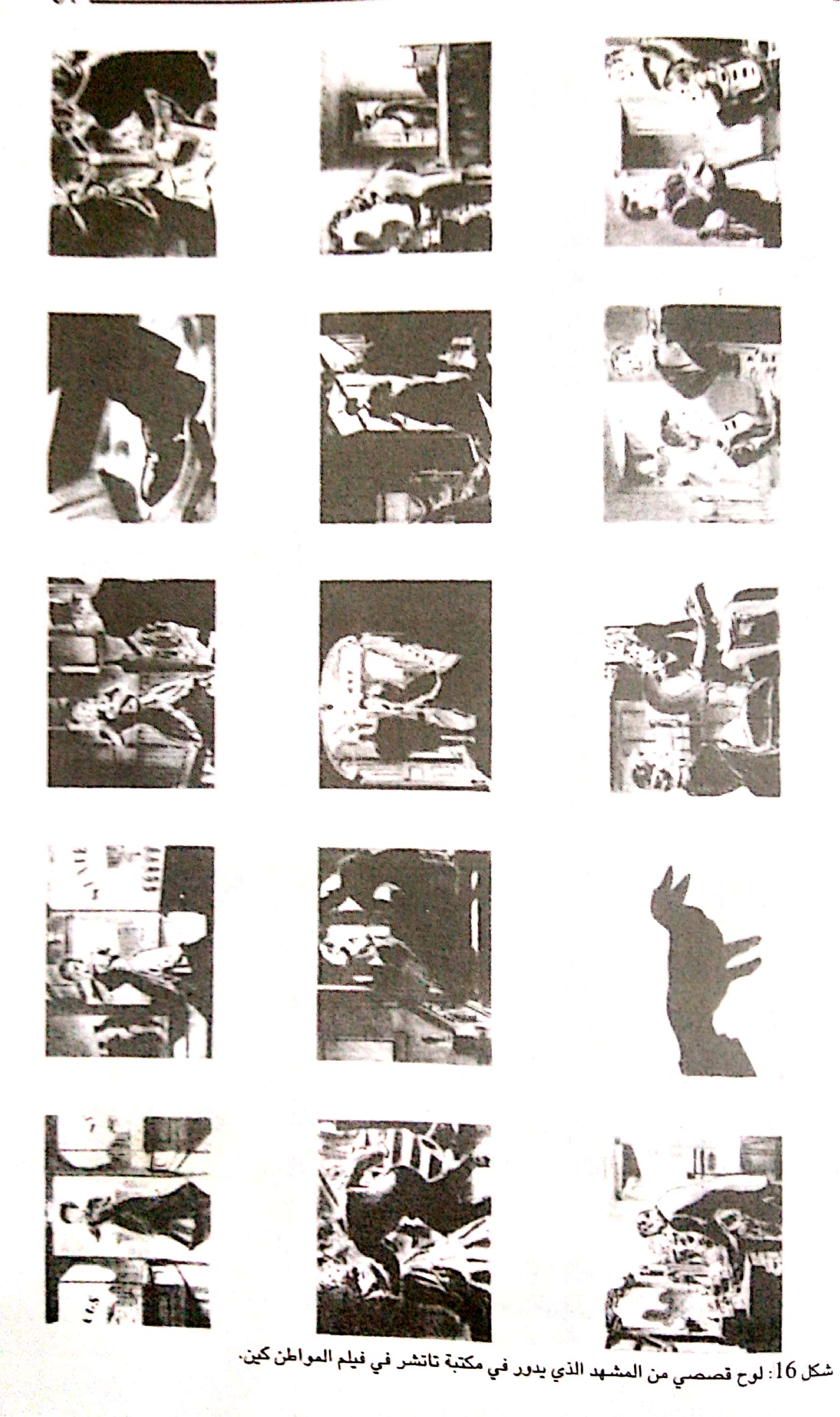




شكل 14: لوح قصصي من المشهد الذي يدور في مكتبة تاتشر في فيلم المواطن كين.

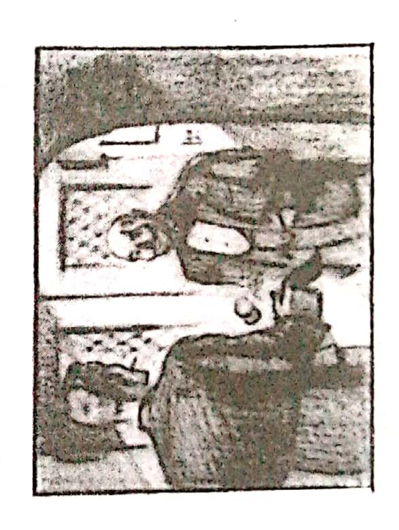
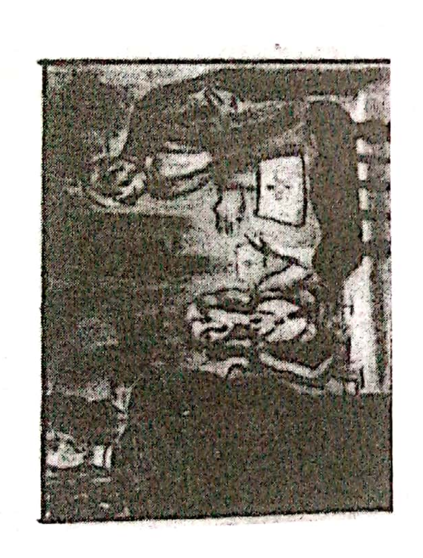


شكل 15: لوح قصصي من المشهد الذي يدور في مكتبة تاتشر في فيلم المواطن كين.



شكل 16: لوح قصصي من المشهد الذي يدور في مكتبة تاتشر في فيلم المواطن كين.

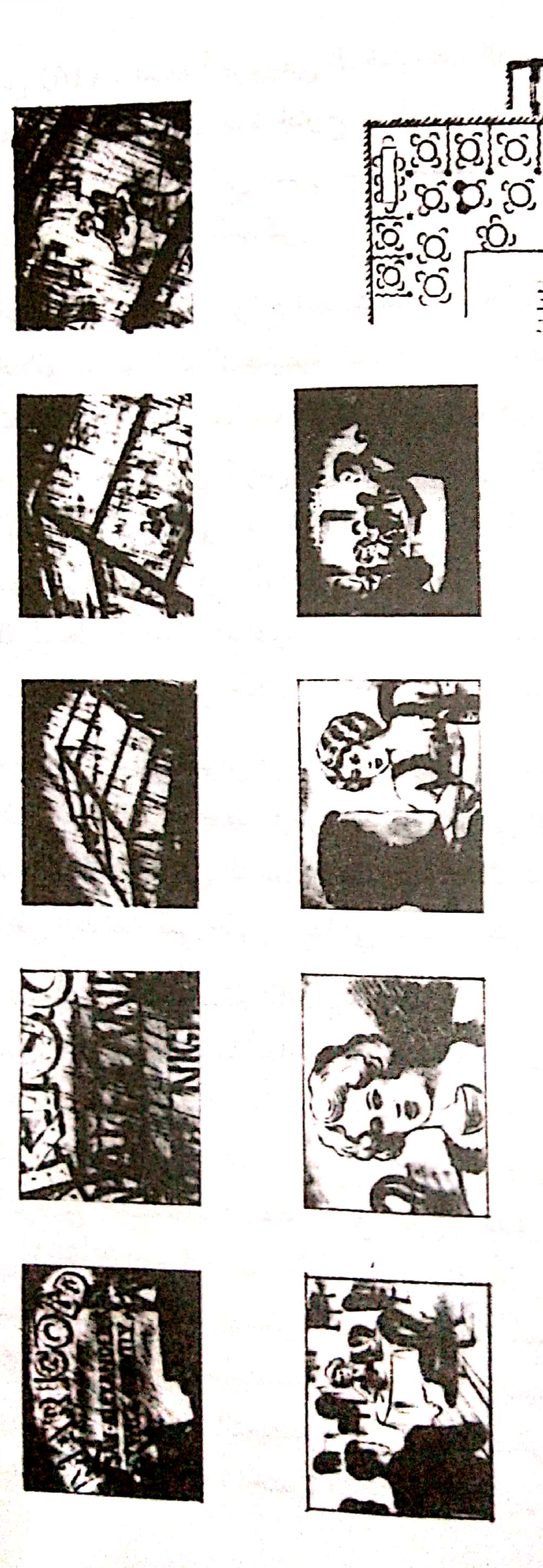






شكل17 : لوح قصصي من المشهد الذي يدور في مكتبة تاتشر في فيلم المواطن كين.



شكل 18 : لوح قصصي من المشهد الذي يدور في مكتبة تاتشر في فيلم المواطن كين.

يوضح الشكل (16) سلسلة أخرى من التخطيطات الصورية تمثل "كين" وهو يقابل "سوزان الكسندر" لأول مرة خارج محل للعقاقير، كان الفعل الرئيسي للمشهد قريباً جداً من الطريقة التي صور فيها الحدث مع اختلاف كبير في زوايا الكاميرا وطريقة تقديم المشهد المذكور.

أما السلسلتان الأخيرتان من الألواح القصصية توضحان الكيفية التي يتطور بها المشهد من خلال المسودات التخطيطية المتوالية، أن لقطة المشهد الموصوف في الألواح تعتبر من أكثر اللقطات المصورة شهرة في فيلم "المواطن كين" تتحرك الكاميرا المحمولة على كرين من خلال منور سقف كبارية "آل رانجو" متجهة نحو الأسفل وصولا إلى "سوزان الكسندر" و"كين" وهما جالسان حول طاولة، تحققت هذه اللقطة في الواقع من خلال المزاوجة بين منظر مصغر للسقف ولقطة المنظر الداخلي للنادي الليلي وربطت مونتاجيا بواسطة المزج في اللحظة التي تتحرك بها الكاميرا خلال زجاج المنور المغطى بقطرات المطر.

إن المعالجة الأولى للقطة الكرين في الشكل (17) ترجمت بأسلوب مدهش من التخطيطات المصورة تحاكي نمط الإنارة المستخدم في التعبيرية الألمانية خلال عشرينات القرن الماضي، على الرغم من أن تأطير المشهد في التخطيط المذكور اختلف تماماً عن الطريقة التي انتهى إليها في نهاية المطاف.

أما الشكل (18) فيمثل النسخة الثانية من الصورة والتي كانت مطابقة عمليا للمشهد الأصلي خصوصاً عندما أخذت الكاميرا بالاقتراب من المنور، لكن عند هبوطها من الأعلى إلى مستوى الأرض أخذ اللوح القصصي يبتعد عن الرؤية الفيلمية للمشهد، وربما كانت هناك ألواح قصصية أخرى للمشهد، لكن النظر إلى هذين اللوحين القصصيين فقط يدلل على المدى الذي يتمتع به اللوح القصصي من قيمة كمنهج لتطوير الأفكار؛ يمكنك أن تلاحظ أيضاً بأن اللوح القصصي الذي نحن بصدده يتضمن مخطط خريطة للمشهد رسم في الجانب الأيمن من اللوح، وقد كان ذلك مفيداً للمصمم والمصور لترجمته عمليا بما يتطلبه المشهد تقنيا، أن هذه التخطيطات توضح المنظر كاملاً خصوصاً عندما تتضمن تخطيطات مصورة لعدة احتمالات تتعلق بمنظور مربك أو غير عادي.

نستعرض نماذج أخرى من الألواح القصصية "لهارولد ميكلسون" المتقلب المزاج والذي عمل مع "هيتشكوك" في فيلم "الطيور".

توضح الصور الستة الموجودة في الشكل (19) طريقة الاستخدام المختصر للتخطيطات بحيث تغطي كافة المعلومات التي يحتاج إليها المصور كي يفهم تأطيرات الصور في المشهد وأسلوب أستمراريتها. توطد هذه التخطيطات النشطة: المزاج والموقع والتكوين وتصاعد الحدث وكذلك اختيار العدسات الخاصة بكل لقطة دون الحاجة إلى إمضاء فترة زمنية طويلة في تفصيل دقيق ومحدد. أن الإطارات الستة في الشكل (19) تصف هجوم الطيور على الأطفال الذين يركضون هاربين من المدرسة في "بوغاباي" بعد أن تجمعت تلك الطيور بشكل عدواني.

تعاون مصمم الإنتاج "روبرت بويل" في فيلم الطيور مع "هيتشكوك" في خمسة أفلام ابتداء من عام 1942: "المخرب، ظل الشك، شمال بالشمال الغربي، الطيور ومارني، وقد ساهم روبرت في تأكيد سمعة هيتشكوك كمنظم للخطط والأفكار، إضافة إلى كونه مخرجاً يهتم كثيراً بالأشخاص الموهوبين الذين يعملون معه، وقد كانت طريقة روبرت وهيتشكوك المعتادة في العمل تقضي بإجراء عدة لقاءات وبشكل متكرر قبل البدء بالعمل لمناقشة كل مشهد بشكل منفصل.

كان هتشكوك يغطي بتخطيطاته الشخصية السريعة كل المشهد لكن بشكل محكم، إضافة إلى أن تلك العملية كانت تسعى إلى فسح المجال لفريقه الخلاق لدراسة أفكار بعضهم البعض، ومن تلك اللقاءات كانت تتشكل خريطة موحدة لكل مشهد، البعض منها كان يحتوي على تفاصيل أكثر من الأخرى، ويبدأ بعدها "بويل" بتحديد آفاق الألواح القصصية، تصميمات المناظر، الأزياء والمؤثرات الخاصة الضرورية لتحويل كل تلك الأفكار إلى حقيقة سينمائية. كان بويل يساهم ببعض تخطيطاته الشخصية التي قام برسمها لاستكمال المناظر والألواح، لكن أغلب تخطيطاته كانت تحول إلى رسامي الألواح القصصية الذين يستلمون التوجيهات عبر لقاءاتهم مع بويل وهتشكوك.

بعد رسومات "ميلكسون" في الشكل (20) نرى تخطيطاً وملاحظات نادرة جداً رسمت من قبل هتشكوك شخصياً لفيلم "قارب النجاة" عام 1943. أن تلك الصفحة المستلة من دفتر ملاحظات هتشكوك الشخصية حيث تتضمن إشارات توضح الفعل وخطوط الحوار التي ترافق اللوح القصصي. أن التحديدات الدقيقة لبدء وإنهاء الحوار تدلل على أن هتشكوك كان يصور مونتاجيا- واضعاً المونتاج في حسابه خلال التصوير- وعليه فإن ذلك سوف يقلص بشكل كبير المعالجات المونتاجية المحتملة في غرفة المونتاج. الصورة الأولى توضح بأن هتشكوك أجرى تعديلاً طفيفاً في التكوين حيث تم الاقتراب أكثر من الشخصية مع تحريك الكاميرا إلى جهة اليسار. لاحظ كذلك بأن هتشكوك قد دون ملاحظة تخص الاتجاه في أقصى يسار الصورة الثانية يذكر فيها "تكرر كاملة بعدسة أقرب" أن تلك الملاحظة تعود إلى تحديده الكادر في نفس الصورة بالإطار المنقط حول الشخص الذي يقوم بالتجديف، وأن ذلك يدلل على أن هتشكوك عمد إلى الحصول على تغطية نفس الفعل السابق "التجديف بلقطة أقرب"

أدوات "لوازم": MATERIALS

إن المعيار الوحيد الذي يجب أن تفي به اللوازم هو تسهيل عملية التنفيذ المطلوبة واحتمالات تكرار النسخ، أن أغلب الألواح القصصية في يومنا هذا ينبغي أن تعالج المواضيع بسرعة، وبسهولة السيطرة على الوسيلة مثل قلم الرصاص، الحبر وغبار الفحم أو أقلام ملونة جافة.

قلم الرصاص: PENCIL

قلم الرصاص إما أن يكون من الغرافيت (*) أو من الفحم، ويعتبر أحد الأدوات الأساسية لمخطط ورسام المناظر، حتى عندما يكون الرسم قد استكمل بالحبر فإن خلفية المنظر تملأ بقلم الرصاص وعند استنساخ المنظر فإن التباين بين الخطوط يصبح أكثر حدة مع العلم أن الخطوط الغير نهائية في التخطيط تبدو غير واضحة المعالم. أن الميزة التي يتمتع بها قلم الرصاص هي سهولة مسحة. لقد استخدمت قلم الرصاص عن خلال تخطيطي لأحد الألواح القصصية للقطة كربن

(*) الغرافيت: شكل من الكربون اسود طري تصنع منه أقلام الرصاص. المترجم

شكل 19: ألواح قصصية لفيلم الطيور رسمها الفنان هارولد ميكلسون مصمم الإنتاج روبرت بويل.







شكل 19: ألواح قصصية لفيلم الطيور رسمها الفنان هارولد ميكلسون مصمم الإنتاج روبرت بويل.

في هذا الفصل وسوف ترى فان الخطوط السوداء لا تكون فاتنة أبدا إذا استخدمت الحبر أو الفحم.

الحبر وغبار الفحم: INK AND CHARCOAL DUST

أنهما وسيلتان مميزتيان للألواح القصصية ولا توجد أداة أخرى بوسعها أن تنمي العمل بمسحة بارعة وبشكل رحب وتدرجي أسرع من غمس كرة قطن صغيرة في غبار الفحم، وأن من الممكن بعدئذ مسحها بواسطة ممحاة تدلك المنطقة للتصحيح أو لابتكار منطقة أكثر إشراقاً في الصورة (أنظر إلى رسومات هارولد ميكلسون على الصفحتين (67، 68) والخاصة بفيلم الطيور). حيث أنها تفضل أكثر خصوصاً عند استنساخها أفضل من قلم الرصاص كما أنها تفضي إلى توضيح مناطق أكثر عمقاً ربما تكون تلك الأداة هي المفضلة لفناني الألواح القصصية، وسوف تلاحظ أن الكثير من الرسوم قد استخدمت فيها الأداة المذكورة والمنشورة في الكتاب.

أقلام الماجك: MARKERS

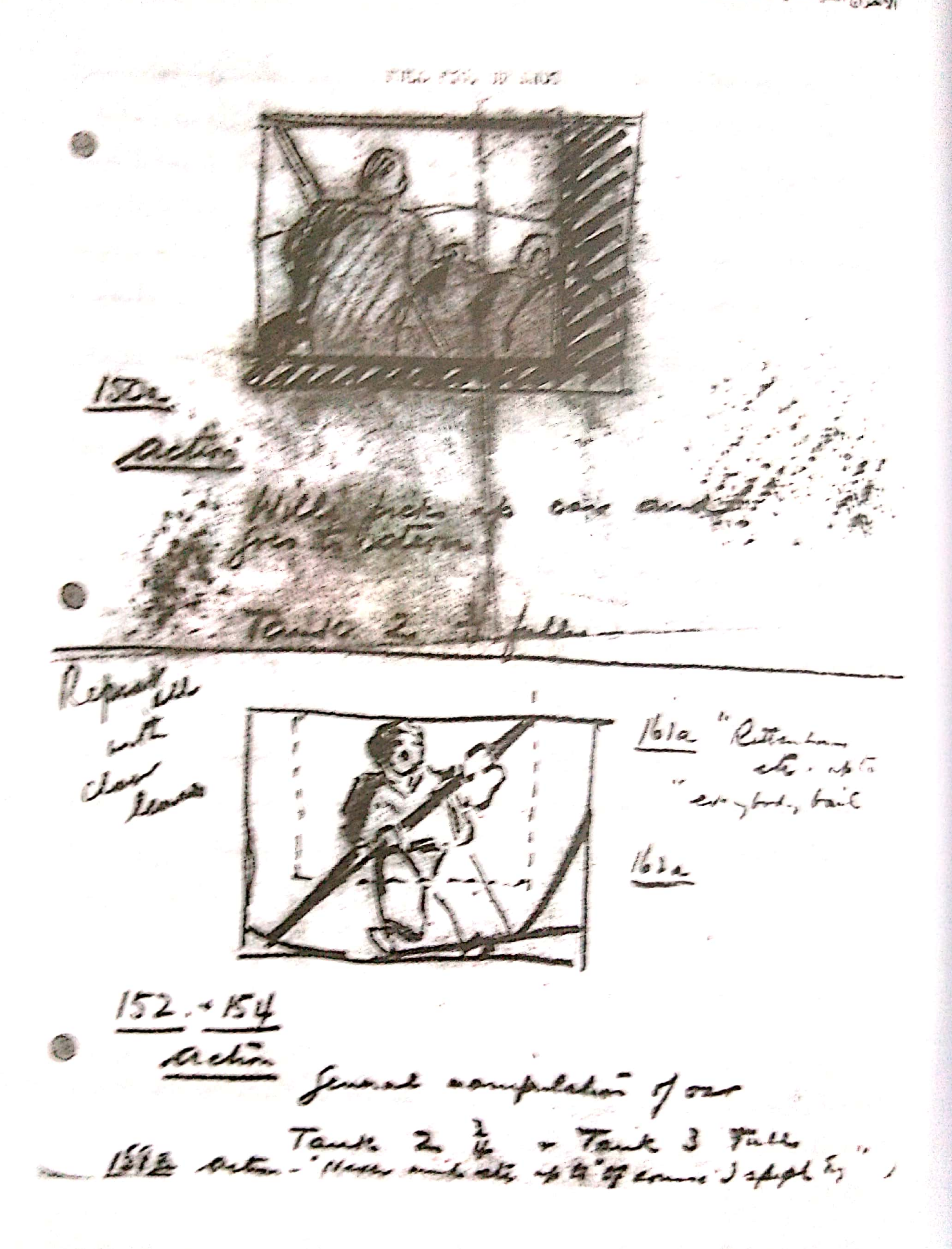
عمد شارع ماديسون (*) إلى اختيار قلم الماجك الجاف في قسم الدعاية الفنية، الماجك الجاف رخيص الثمن ويجف بسرعة ولن تكون بحاجة إلى أية تحضيرات أو تنظيف كما هو الحال مع الوسائط اللونية الأخرى. عندما يستخدم الماجك من قبل فنان محكم فإن النتائج تكون باهرة وذات تأثير واقعي، بالرغم من إن رسومات المحتوى العام المتكاملة غالباً ما يرافق قلم الماجك أقلام ملونة خشبية مثل ألوان الباستيل والحبر وتعتبر من حيث التأثير والفعالية الأقلام المتكاملة والقياسية لفناني الاستوديوهات، للرسامين، لمصممي الإنتاج، المعماريين ولمصممي الديكور، كما أنها تلبي أغراض أي فنان عندما يكون بحاجة إلى مادة لامعة وسريعة لمحاكاة قواعد تصميم المحتوى العام. أن الماجك هو ليس للفنان المتردد وينبغي أن تستخدم من قبل الفنانين ذوي اللمسة الجريئة. أنه لا يمزج بسهولة وان أي خطأ في لمسة بارعة سيشوه التخطيط. في أغلب الحالات خصوصاً في حالة استخدام تقنية الماجك" فإن ذلك يجب أن يكون محكماً أكثر مما هو مطلوب في الألواح القصصية للأفلام الروائية، حيث يفضل استخدام وسائل رسم أبسط. وإذا ما عزمت على استخدام أقلام الماجك ينبغي التأكد من أن الأستوديو مجهز بوسائل تهوية جيدة لأن المادة التي يتكون منها ذلك النوع تتبخر وربما تجدها غير مريحة نقطة واحدة أخيرة أن خطوط أقلام الماجك تبهت ألوانها مع مرور الوقت فكلما تعرضت إلى الأشعة فوق البنفسجية (ضياء الشمس بشكل أساسي) كلما خبت ألوانها بسرعة، وأن إطالة تعرضها إلى ضياء الشمس الساطع سيؤدي إلى جفافها خلال أسابيع. فإذا كنت تنوي استخدامها لعمل ملصق عليك أن تتذكر ذلك دائماً.

تخطيطات حركة الكاميرا:

ILLUSTRATING CAMERA TECHNIQUES

إن واحدة من أهم مظاهر قصور الألواح القصصية وضوحاً هي عجزها عن إظهار الحركة ليس داخل الكادر فحسب بل والأكثر أهمية من ذلك حركة الكاميرا

(*) أحد الشوارع المشهورة بالشركات والمكاتب المختصة بالدعاية. المترجم



ل 29: تخطيطات وملاحظات رسمت من قبل هتشكوك لفيلم قارب النجاة بويل

أيضاً. المؤثرات الصورية مثل المزج والاختفاء والظهور التدريجي هي أيضاً أهداف أبعد من أن يتناولها الرسام والمخطط كما هو الحال لدى معالجته لعمق الميدان ومركز إثارة الاهتمام في الصورة. أن أكثر الحلول وضوحا هي استخدام التعليقات المكتوبة والتخطيطات لوصف ما لا يمكن رسمه. كما يوجد هناك أيضاً تقنيات عديدة تستخدم من قبل صانع الصور المتحركة لإظهار حركة الكاميرا والفضاءات الإضافية التي يمكن أن تكيف لمواضيع الأفعال الحقيقة.

العنصر الأول الذي ينبغي أن نضعه في الاعتبار هو حدود الكادر في اللوح القصصي. الغرض من ذلك هو لتأشير وجهة النظر التي يتم تحديدها من خلال الفضاء المرسوم ككل.

لذلك فإن من الأشياء المباحة "وغالباً ما تكون قيمة" أن يكون الرسم ممتدا خلف حدود الإطار المطلوب تصويره. وفعلياً يقوم العديد من الفنانين بالبدء بالتخطيط دون أن يكون هناك خطوطاً محددة للكادر. فبعد أن تخطط الرسوم بناءاً على العناصر الأساسية للرسم، فأن الفنانين يستخدمون ورقة إضافية مفتوحة من الوسط لتحديد الكادر ولإخفاء أجزاء من الصورة وصولا إلى إيجاد التكوين الدقيق الذي يبحثون عنه من خلال فتحة الكادر الورقية وبسبب أن الكاميرا والموضوع قابل للحركة في الفيلم فان المخرج سيلمس أن وضع تحديد للكادر في اللوح القصصي وبرسم أكبر هو تكنيك مفيد لتوضيح المخطط التكويني المرن الذي تتمتع به تلك الوسيلة.

في السلسلة القادمة من المخططات سوف يتم استخدام أنماط مختلفة من الرسوم والتي توضح فيها عدة طرق لتخطيط حركة الكاميرا وانتقالاتها.

اللقطة الاستعراضية والانتقالية:

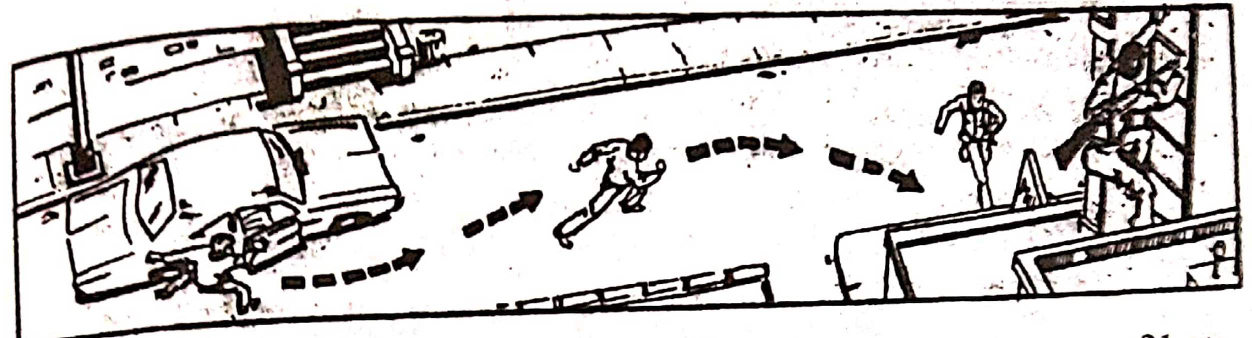
THE PAN AND THE TRACKING SHOT

إن المخطط التوضيحي الأول "العريض نسبياً الشكل رقم (21) يصور رجلاً يجري في شارع لمطاردة قناص في أعلى بناية، أن الرجل الذي يركض في الشارع قد وضع في مكان مهم من حيث التكوين الخاص بالفعل، مع خطوط واضحة لحركة سهم للدلالة على اتجاه حركته. أن هذا النمط من المخططات من الممكن استخدامه للدلالة على لقطة استعراضية أو انتقالية، في هذه الحالة فإن تحديد إطار الكادر لم يؤشر، وعلى أية حال فإن موقع الكاميرا ومراحل انتقالات وتصاعد الحدث واضحة تماماً أن من الممكن إظهار حدود الكادر، كما هو الحال عليه في المثال التالي لمطاردة سيارات في المخطط (22). تم تحديد إطار داخل الإطار الكبير لتأشير التكوين الخاص باللقطة كما تراه الكاميرا. في هذه الحالة فأن تحديد الإطارء في جهة اليد اليسرى مصحوباً بحركة كاميرا استعراضية لمتابعة سيارة، أن السهم المرسوم أسفل الإطار يؤشر استخدام حركة الزووم (ZOOM) وصولا إلى حجم إطار أصغر وكما هو موجود في جهة اليد اليمنى من التخطيط متناسياً ذلك الزووم مع حركة السيارة من اليمن إلى اليسار. كما يجدر بي الذكر من أنه ليس هناك توحيد قياسي في أي من هذا النوع من التمثيل عن طريق الرسم أو المخطط، وتستطيع تماماً تصميم الأشياء بالطريقة التي تحبذها طالما أنك تستطيع الحصول على الفكرة من خلال ذلك الرسم.

اللوح القصصي البانورامي الثالث شكل (23) يوضح حركة كاميرا استعراضية عمودية وكيف أن تعدد المنظور يستطيع أن يؤشر الحركة الاستعراضية في امتداد واسع بدءا أننا نرى الشخص في لقطة فوقية وتتم متابعته من قبل الكاميرا بحركة استعراضية إلى الأسفل (TILT - DOWN) وصولا إلى المسبح.

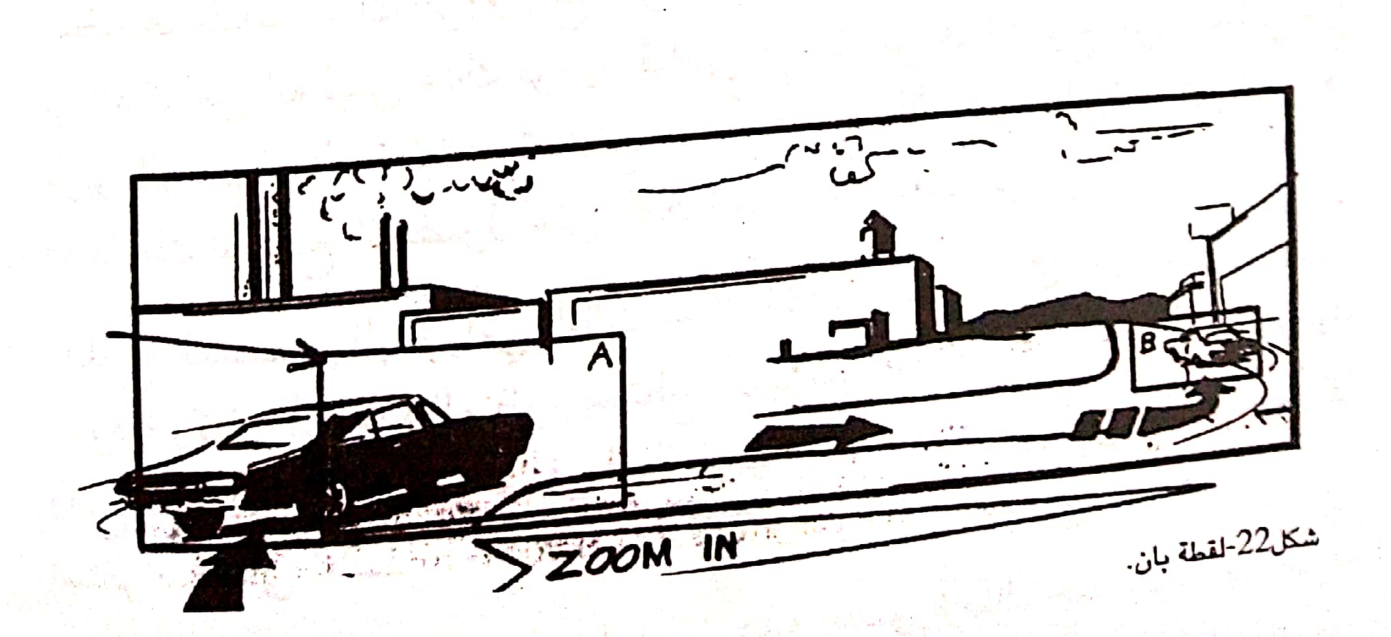
منظر لتعددية المنظور وكما نشاهد في هذه الصورة مثال جيد يتبين فيه حركة استعراضية تدور فيه الكاميرا على محورها ولمدى بعيد. في هذا النوع من

التخطيطات من الصعب القول أن إطار اللقطة كان بالحجم الواسع. متوسط أو لقطة قريبة وعلى أية حال فإن الأسلوب البديل لتقديم اللقطة أعلاه والتي ربما

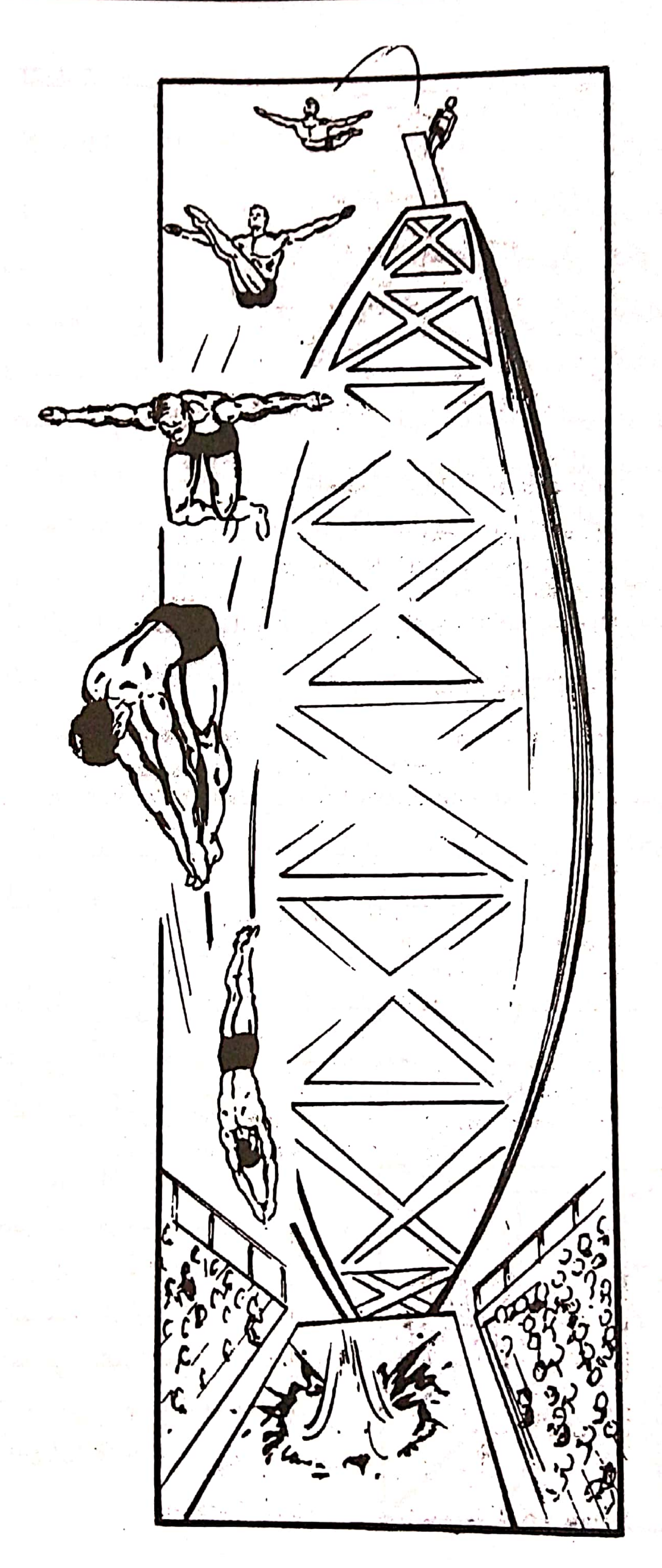


شكل 21

تستخدم عدة لقطات منفصلة للشخص وهو يقفز فإنها لن تخدم التوصيف الرئيس لقطة من حيث السلاسة الحركية لها أو من حيث زاوية المنظر.



شكل22-لقطة بان.



شكل 23

لقطات دوللي والزووم:

DOLLY AND ZOOM SHOTS

في الرسوم المتحركة "أفلام الكارتون" من الممكن رسم لوحة كبيرة ومن ثم تحديد إطار صغير حول جزء محدد من الصورة ككل للحصول على لقطة متوسطة، كبيرة أو لقطة كبيرة جداً أن هذا يسمى قطع ميداني في رسوم الكارتون ويستخدم للحصول على أكبر مقدار من اللقطات من قطعة فنية واحدة عن طريق تصويرها إلى عدة أحجام من الكوادر. أن القطع الميداني يدلل عليه بالإطار داخل الإطار، وان التمثيل عن طريق الرسم "إطار داخل إطار" يستخدم أيضاً في الألواح القصصية للأفلام الروائية للدلالة على حركة الدوللي أو الزووم كما هو واضح في الشكل (24) ولأجل الإشارة إلى اتجاه حركة الدوللي أو الزووم (إلى الخارج أو إلى الداخل)، فإن الأسهم تضاف للربط بين المربعين. ويوضح ذلك أن الحصول على التغيير في حجم اللقطة يحصل من خلال حركة الكاميرا وليس من خلال القطع.

هناك طريقة أكثر تقليدية للدلالة على حصول ما يسمى بالقطع الضمني من خلال الدوللي أو الزووم كما هو واضح في الشكل (25) أن المشكلة بطبيعة الحال هي أن المخطط ينبغي أن يرسم مرتين ويتطلب إيضاحات إضافية عن طريق العناوين الفرعية. أن الفائدة التي تترتب على الكادر الإضافي ضمن الإطار الأساسي هو أن تأثير اللقطة الكبيرة تنقل بطريقة أكثر فعالية. أن استخدام الكادر داخل الكادر يمكن أن يوظف في بعض حركات الكاميرا الشاذة أو غريبة الأطوار كما هو الكل (26).



شكل (24): استخدم في هذا الشكل كادر داخل كادر لتأشير حصول حركة زووم أو دوللي. إذا كانت خطوط تحديد الكادر الداخلي ''الصغير'' قد أوصلها إلى زوايا الكادر الخارجي ''الكبير'' وأزيلت فأن ذلك يعني أن تغييرا في حجم اللقطة قد حصل عن طريق القطع إلى لقطة جديدة.



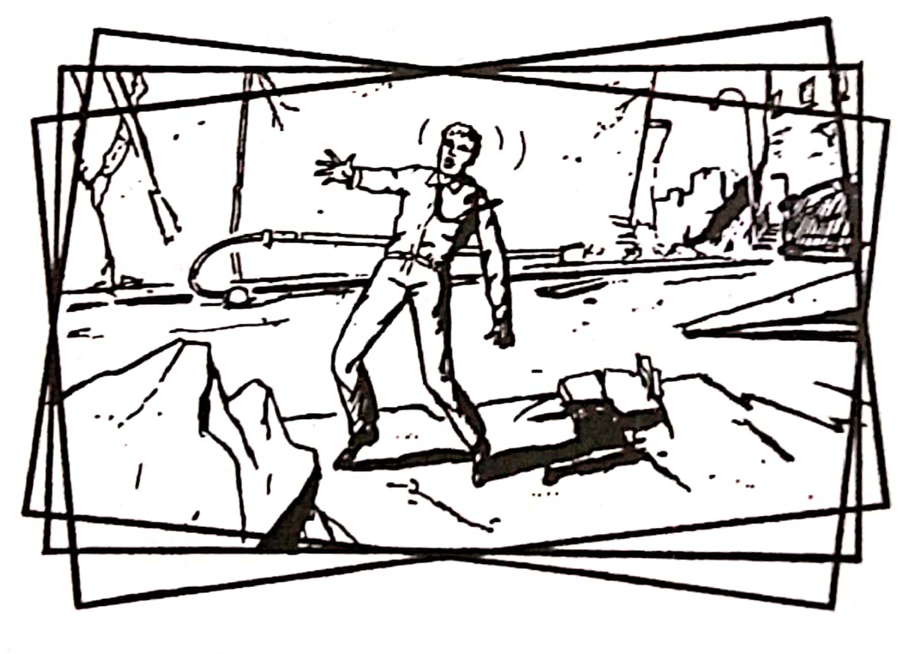


حركة دوللي للوصول

إلى لقطة كبيرة

CLOSE - UP

شكل 25: طريقة مثالية لتأشير تغيير حجم اللقطة

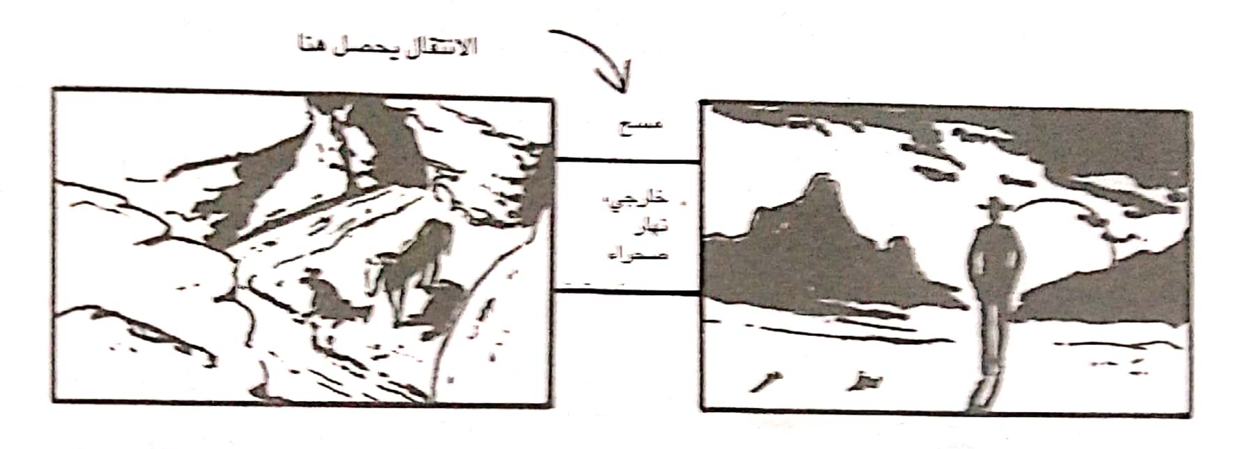


شكل 26: أن حركة الكاميرا المستخدمة هنا ينبغي أن تكون ملائمة مع حركة الأرض أو السطح فعلى سبيل المثال تكون هذه الحركة مشابهة كما لو كانت الكاميرا على سطح باخرة تتأرجح إلى اليمين والى اليسار ويؤثر هذا الفعل الحركي على الشخصية في الكادر.

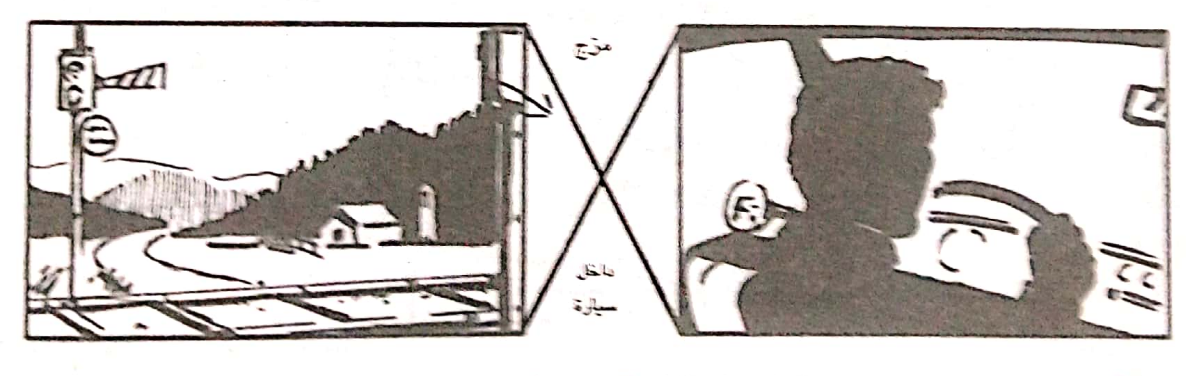
الانتقالات بين اللقطات:

TRANSITIONS BETWEEN SHOTS

في التخطيطات القليلة التالية شكل رقم (27) سوف نرى كيف أن الانتقالات مثل المزج والاختفاء والظهور التدريجي يمكن أن تعالج. أن هذا الأسلوب المحدد لعرض التخطيطات قد تمت استعارته من الألواح القصصية لأفلام الكارتون. الأساليب بشكل طفيف ويعتمد ذلك على الأستوديو الذي ينفذ فيه العمل، لكن الشكل رقم (27) يظهر الاستخدام المثال للفراغ بين الصور.



الصوت: حوار يحصل الحوار هنا مع مؤثرات صوتية تحت الحوار



شكل 27: فنانو التحريك يستخدمون الفراغ بين الإطارات "الكوادر" لتوضيح الانتقالات بين اللقطات.

لقطة الكرين: THE CRANE SHOT

إن هذا المثل الأخير من تكنيك التخطيط الخاص بالاستمرارية والمونتاج، شكل (28) يمثل مشهد كامل بلقطة واحدة باستخدام حركة الكرين. مع العلم أن هناك (11) صورة تخطيطية في اللوح القصصي تقدم تفاصيل لقطة واحدة غير مجزئة.



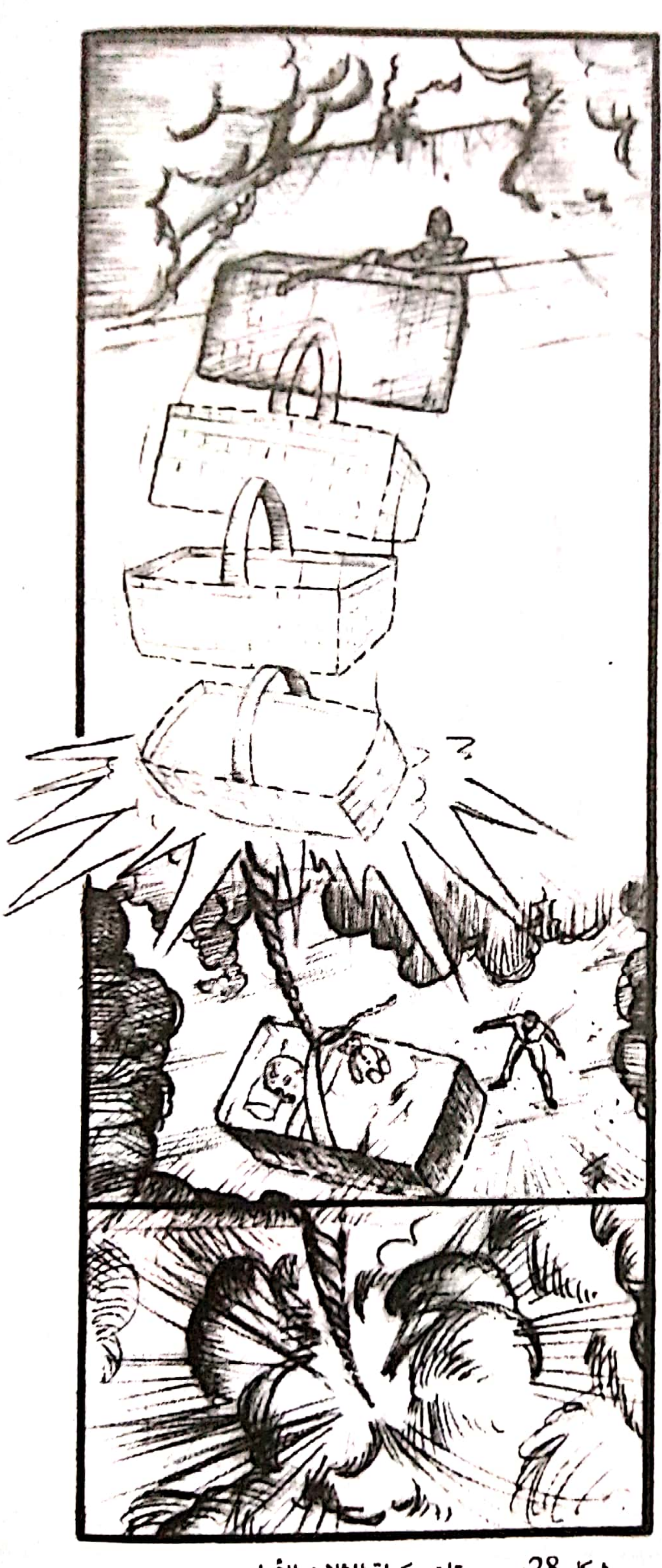
عمارة سكنية مشتعلة بالنيران بأن إلى الأسفل مع الحطام الساقط إلى ...

امرأة وطفلها في لقطة عامة في بالكون شقة في الطابق الرابع، بلقطة كبيرة جداً لانفجار من خلال النافذة.

تسحب الكاميرا إلى الخلف لإظهار المرأة وهي على وشك إنزال الطفل في سلة إلى الأرض.

تبدأ الكاميرا بحركة كرين إلى الأسفل تحت السلة وهي تهبط.

شكل 28: التخطيطات الثلاثة الأولى توضح لقطة كرين مستمرة.

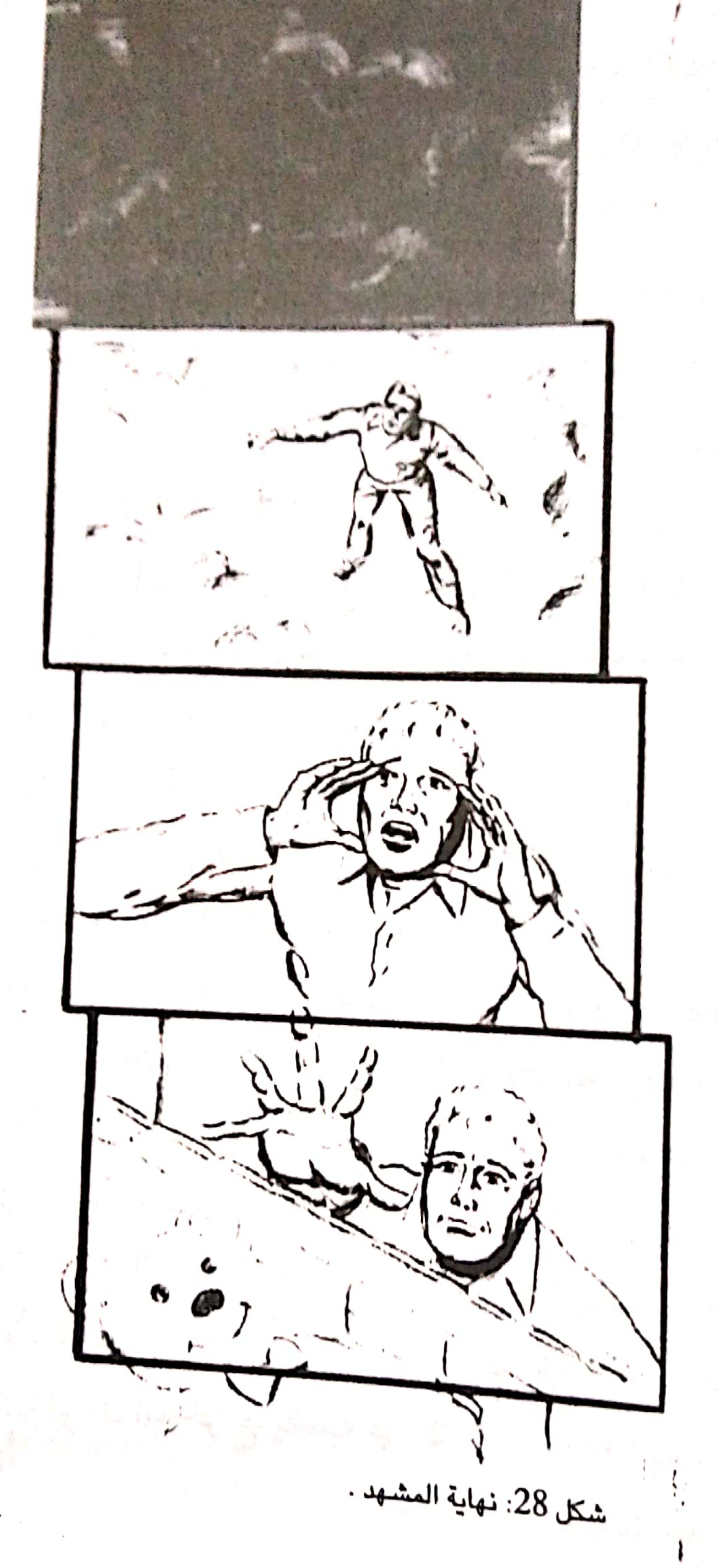


تستمر الكاميرا للهبوط إلى الأسفل ومن تحت السلة إلى أن تكون المرأة بعيدة جداً بلقطة عامة.

تهبط السلة بسرعة وتسبق الكاميرا لتتجاوزها وتبدأ حركة بان إلى لقطة من الأعلى إلى الأسفل لتتابع السلة. الأب في الأسفل ينتظر، الدخان واللهب يندفع من الشباك تحت السلة.

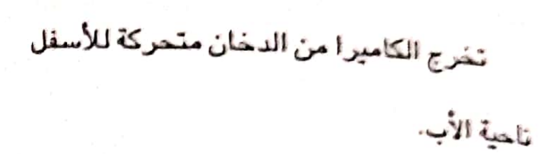
الدخان يغلف السلة.

شكل 28: صورتان مكملة للثلاث الأولى.





الدخان الأسود يغطي الكادر.



تخرج الكاميرا من الدخان متحركة للأسفل

ناحية الأب.

الأب يصيح: استمري بإنزال السلة لا

أستطيع أن أراها،يحيط الدخان به مكن كل

جانب وتكون الرؤية عليه صعبة جداً.

يتغير تعبير الأب ببطئ نحو الارتياح عندما

تظهر السلة بلقطة عامة ويمسك بها.

شكل 28: نهاية المشهد.

البنية وطريقة العرض، Format And Presentation

هناك عدة طرق مختلفة لعرض الألواح القصصية، تعتمد على حجم الصورة الواحدة، أن معدل حجوم تلك التخطيطات يتراوح بين 4×6 بوصة لكن تلك قضية تعتمد على الحجم الذي يفضله الفنان.

البعض يحب العمل مع قياسات أكبر إذا كان المطلوب إيضاح تفاصيل أكثر، بعد ذلك تكون هذه الألواح الصورية مهيأة أما للاستخدام بهذه الأحجام الكبيرة أو أن تقلل إلى أحجام أصغر واكثر ملائمة للإظهار وذلك من خلال التصغير خلال عملية الاستنساخ.

غالباً ما تكون الألواح القصصية جاهزة ومتاحة لكثير من أقسام الإنتاج خلال مراحل ما قبل الإنتاج. أن بنية الإظهار تعتمد على الكيفية التي سوف تستخدم بها تلك الألواح. بعض مصممي الإنتاج يضعون تلك الألواح على الجدار أو تعلق في لوحة النشريات في القسم الفني، خصوصاً بعد التقليد الذي شاع من قبل دزني، لذلك فإن عددا كبيرا من الصور يمكن أن تشاهد كمجموعة واحدة متقابلة. أن تلك الطريقة تتيح الحصول على إحساس عام لمتطلبات التصوير لكن دون أن تخدم مبدأ التصوير اللازم لتدفق اللقطات وتوقيتاتها. الألواح الأصغر والتي تحتوي كلا منها من 6 - 20 تخطيطاً يمكن أن تحمل في حقيبة خاصة للأوراق، بينما البعض من المخرجين يفضلون مشاهدة تلك التخطيطات بحجم ورق الكتاب وبحدود قياس (8 × 10 بوصة) يحتل كل تخطيط صفحة واحدة وتوضع بالتسلسل في غلاف مقوى وتربط من خلال ثقوب جانبية. أن فائدة هذا الأسلوب في الإظهار يكمن في أن الإطلاع يحصل على كل رسم بشكل مستقل كما لو أن المخرج يقلب في كتاب. أن هذا يسمح للمدير الفني بمشاهدة المشهد كاملا وكيف سيبدو على الشاشة كما انه يستطيع أن يغير من سرعة قلب صفحات تلك الصور للحصول على تصور المونتاج وإيقاعه إضافة إلى ذلك فإن أي صورة مستقلة يمكن أن تضاف بسهولة، ترفع أو أن يتم تغيير مكان تسلسلها بطريقة مشابهة كثيراً لما يفعله المونتير عند تغيير أمكنة اللقطات حينما يعمل في غرفة المونتاج.

إيضاح تخطيطات اللوح القصصي، simplified storyboard illustration

من الناحية الجوهرية تنقل الألواح القصصية نوعين من المعلومات:

وصف البيئة المادية للمشهد (تصميم المنظر / الموقع) وكذلك تقوم بوصف الخاصية المكانية للمشهد (تفاوت الارتفاعات، زاوية الكاميرا، العدسات وحركة أي عنصر من العناصر في اللقطة). بينما يتوقع من رسام اللوح القصصي من أن ينقل المزاج والإنارة وبقية مظاهر التصميم البيئي فإن المخرج ينقل أفكاره للمنظر الأساسي للكاميرا بطرق أيسر وأسهل.

سوف نرى لاحقا عدة أنواع من الإظهار أو التقديم التخطيطي والتي تتسم بالسرعة وسهولة الإنجاز، أن تلك الرسوم من الممكن إلحاقها بأية وسيلة أو طريقة ضرورية لتقديم الفكرة العامة للمخرج ولأي لقطة أو مشهد أن هذا المشهد الذي نحن بصدده يرينا امرأة تركض في الشارع وفي مجال سير مركبة "سيارة" في الشكل (29) نبدأ بأبسط طرق وسائل الاتصال مستخدمين وصفا مكتوباً مع أسهم للتأشير على اتجاه حركة الشخصية في الشاشة أو على اتجاه حركة الكاميرا، وبينما يبدو ذلك بدائياً بالإضافة إلى كونه لا يقدم إلا النزر اليسير من المساعدة في تصميم المشهد، أن مخرج مع خبرة في التصور سيكون قادراً على قراءة اللوح المكتوب ليحصل على انطباع تفاعل الحدث من خلال الكتابة.

نوعان من الرسوم التخطيطية مبينة في الشكل (30) الأول خريطة خيالية وتظهر بوضوح مكان الكاميرا واتجاه الفعل. الزوج الثاني من الكوادر في نفس الشكل شيد تخطيطاً مبيناً ارتفاع الكاميرا. التخطيطات تعين في وضع خطط أوامر التصوير والتي تنظم أيا من اللقطات سوف تصور في الموقع، ولطالما أن تلك التخطيطات سوف تكتشف عن الكثير من المشاكل السياقية في العمل. وعادة ما يكون ذلك الكشف مرهونا بإيجاد أفضل الطرق لنقل المعدات والعاملين. أن التخطيط الخيالي قد يظهر ما إذا كانت حركة دوللي الانتقالية قد وضعت من حيث تسلسل التنفيذ الأخيرة وقبل الاستراحة المقررة لتناول الغذاء، وحيث أن ذلك يعني أن تلك اللقطة التي تحجب المرور أمام المركبات العامة في الشارع يجب أن تنتهي قبل وقت الاستراحة للسماح بانسيابية المركبات الأخرى، بينما يكون

التخطيط واضعاً موقع الكاميرا بالضبط فإن ذلك المخطط يعطي القليل من الدلائل عن حجم اللقطة أو الخاصية العاطفية أو الحركية لها.

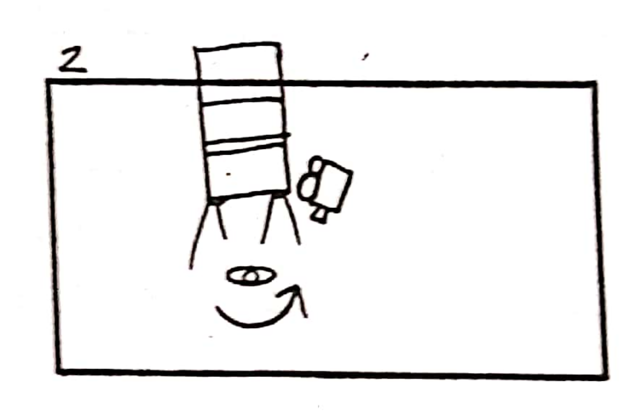
زاوية عكسية تظهر لنا أن المرأة أمام الأنور الأمامية للسيارة والكاميرا تتحرك نحو لقطة قريبة.

لقطة متوسطة – قريبة – للمرأة

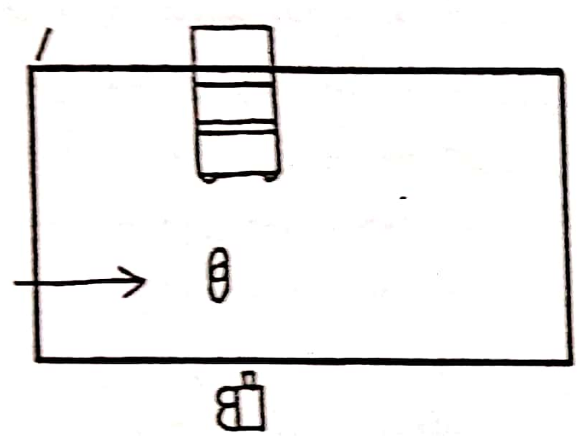
امرأة تمشي أمام سيارة، تصور المرأة من الخلف.

لقطة عامة– المرأة + السيارة

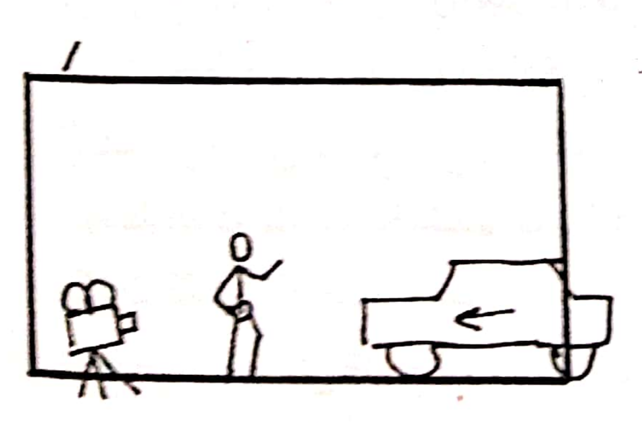
الشكل 29: وصف مكتوب في إطارين ويعتبر من ابسط أنواع الألواح القصصية



العجلات تستدير، تروع المرأة بأضوية السيارات

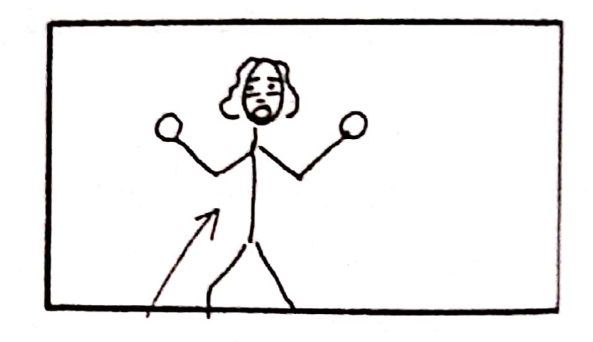


المرأة تدخل من اليسار

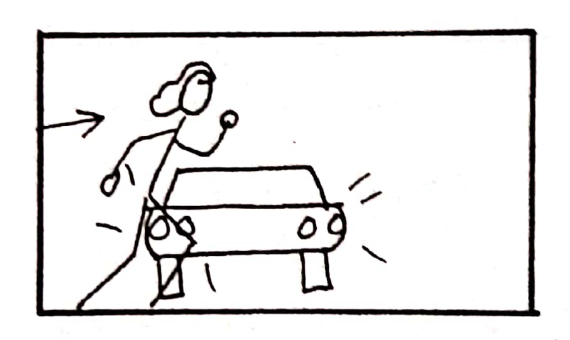


الشكل 30: رسوم تخطيطية

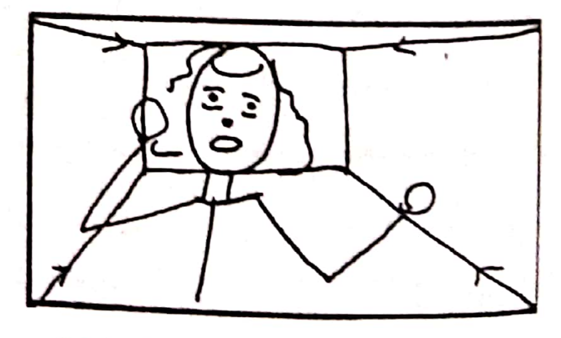
أحد الخيارات في هذا الجانب هو استخدام الشواخص الصغيرة اللاصقة والتي توضع مكان الشخصية في الكادر واتجاه الفعل. رؤيتان لهذا الاستخدام تظهران في الشكل (31). أن ما لا يظهره استخدام الشواخص اللاصقة في التخطيطات التي نحن بصددها هو ارتفاع الكاميرا، لطالما أن المنظور لم يؤشر على الرغم من الفجاجة التي يمكن أن نصف بها تلك التخطيطات الأربعة إلى أنها غنية بالمعلومات تماماً. أن هذه الألواح يمكن أن ترسم بأقل من دقيقة، إضافة إلى إنها تزودنا بقدر كبير حول كيفية القطع بين كل زوج من الصور ووضعها سوية في المونتاج، أن المخرج يستطيع وبشكل كبير تهذيب حجم اللقطة للمشهد مستخدماً الرسوم بالبساطة الموضحة فيها التخطيطات في الأشكال التي أشرنا إليها. مع قليل من العمل الإضافي المتعلق بالأسهم المرسومة من خلال المنظور فأنها تستطيع نقل الكثير من المعلومات حول زاوية المنظر التي يرغب المخرج بمشاهدتها، كما هو مبين بالشكل 33 .



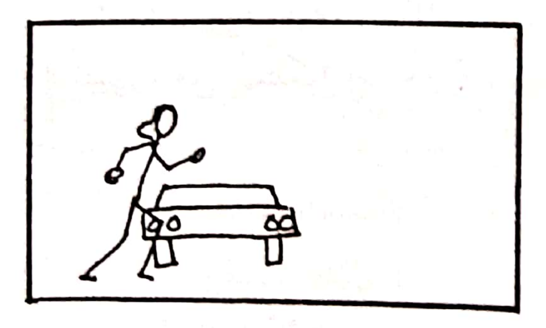
لقطة متوسطة



لقطة عامة – متوسطة

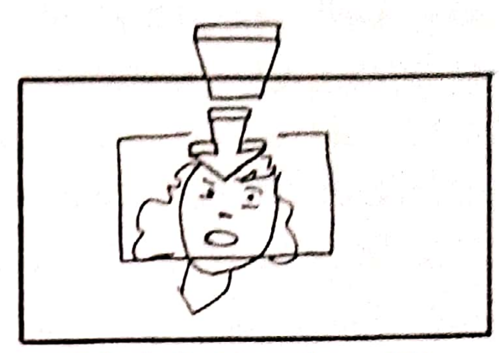


لقطة متوسطة – حركة دوللي إلى الداخل لتصبح لقطة قريبة

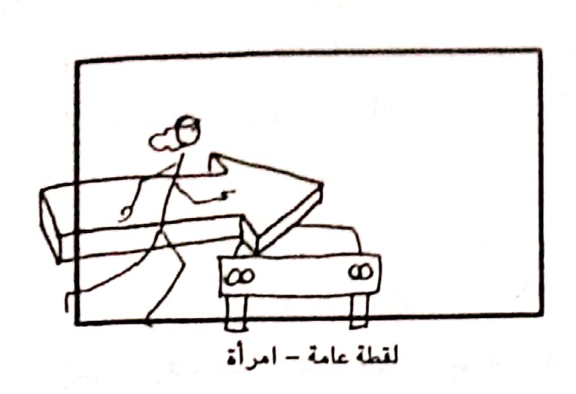


لقطة عامة – امرأة

شكل 31: الشواخص اللاصقة بدون المنظور.



لقطة متوسطة – حركة دوللي إلى الداخل لتصبح لقطة قريبة

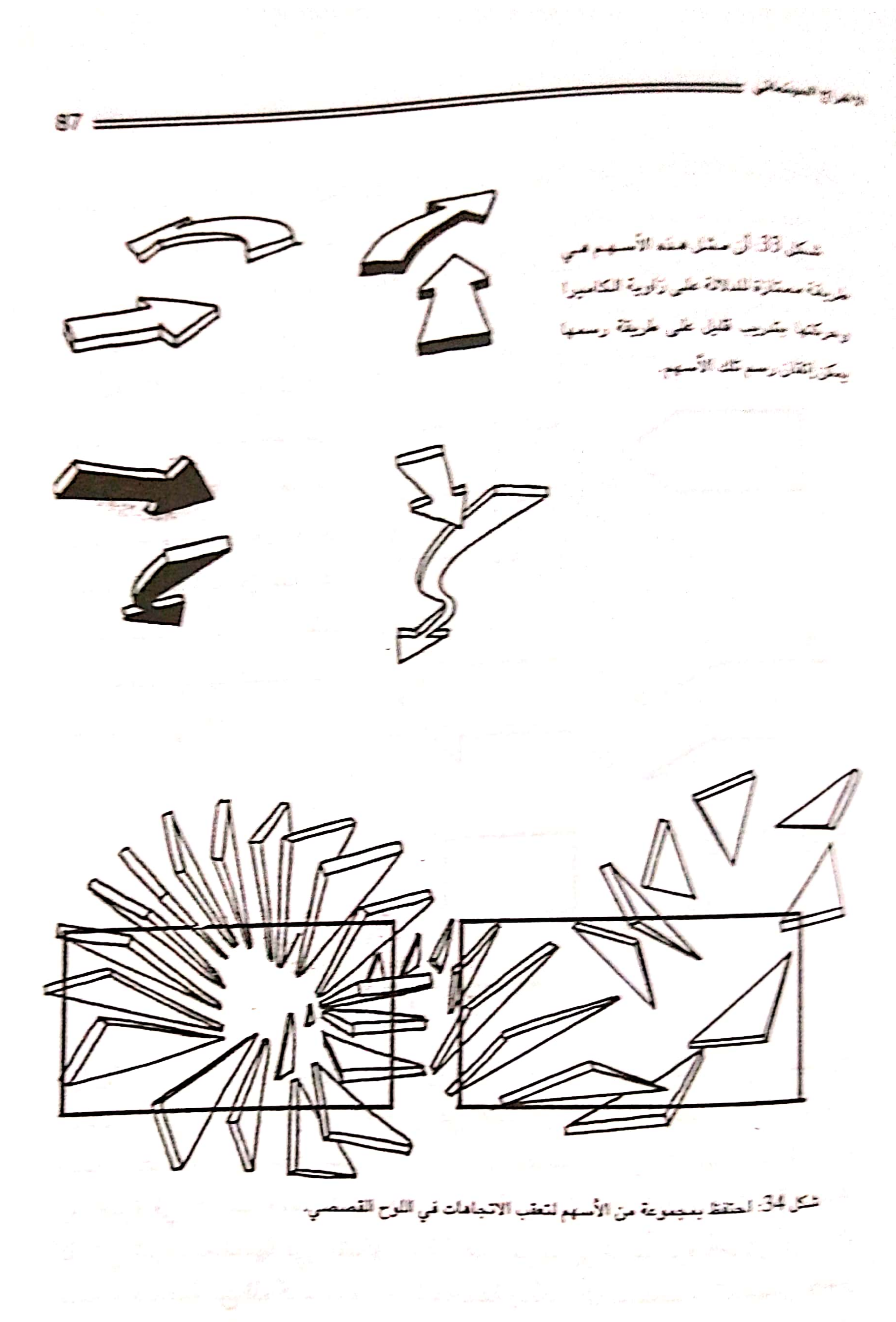


لقطة عامة – امرأة

شكل 32: من الممكن إضافة الأسهم للدلالة على المنظور.

الأسهم علامة متعددة البراعات ومن السهل إخضاعها، مجموعة منها موضحة في الشكل (33). من الممكن استخدامها لإيضاح حركة الكاميرا أو الأشياء داخل الكادر أو كلاهما. الأسهم تستطيع أن توضح تعقيد طريق هروب سيارة أو تستخدم في الرسوم التخطيطية لإظهار اتجاه الكاميرا في المشهد كاملاً والمتكون من لقطة واحدة.

اختلاف آخر موضح في الشكل (34) هو رؤوس الأسهم التي تصف مدى واسع لاتجاه الزوايا. لأجل المساعدة في تصور هذه الأسهم فإن المخرج ربما يحتفظ بصفحة كاملة من رؤوس الأسهم أو أن يطلب من مديره الفني تزويده بتشكيله منوعة يستطيع استنساخ أي حركة منها عندما يرسم مخططا مصحوباً بشواخص لاصقة. أن ذلك سوف يساعد المخرج على اختصار الوقت عندما يحاول تحديد المنظور. من الممكن استخدام الكادر "الإطار" كسهم لإظهار مسار الكاميرا في مشهد. أن اشتراك الأطر بنفس الصلة يمكن أن يخدم نفس الغرض إذا كانت الخطوط بين الأطر المتداخلة تدخل من اليسار إلى الداخل فإن ذلك ربما يعني بأن الكاميرا قد توقفت خلال الحركة ثم تحركت مرة ثانية. الشكل (35) يظهر أمثلة نموذجية لتلك الأفكار.



شكل 33: إن مثل هذه الأسهم هي طريقة ممتازة للدلالة على زاوية الكاميرا وحركتها. بتدريب قليل على طريقة رسمها يمكن إتقان رسم تلك الأسهم.

شكل 34: احتفظ بمجموعة من الأسهم لتعقب الاتجاهات في اللوح القصصي.

لنا عودة مع مشكلة توضيح المنظور بواسطة الشواخص اللاصقة الطريقة الأولى تكمن في وضع الشواخص داخل صندوق من ثلاثة أبعاد لكي نصف زاوية الكاميرا الشكل (36 A) يبين لقطتين بزاوية منخفضة، والتي بدون تلك الصناديق لن تؤشر ارتفاع الكاميرا. التغيير في الشكل (36 B) يظهر زاوية منخفضة جداً

A

B

C

شكل 35 : مجموعة من الأطر المتداخلة والتي تستخدم لإظهار حركة اللقطة كما في الشكل A، إن الإطار يمكن أن يرسم بشكل سهم لإيضاح خط سير الشخصية المتحركة كما في الشكل B، الرسام يستخدم حدود الإطار كأسهم للدلالة على تحريك الكاميرا نحو الموضوع كما في C.

وزاوية مرتفعة وبلقطة كبيرة. وكما ترى فإن السيارة يمكن ان تعامل كصندوق للمساعدة في تحديد المنظور وحتى في هذه الرسوم المبسطة، فإن استخدام تكنيك الصندوق يساعدنا على تحديد مكان الكاميرا، ولو افترضنا أنك لا تملك أية خبرة في الرسم مهما كانت فإن تعلم السيطرة على زاوية صندوق بسيط كالتالي تم استخدامها في الشكل (36) هو أمر يسير تماماً مرة أخرى أقول بان صفحة مستقلة من المكعبات وبزوايا مختلفة يمكن أن تستخدم كمصدر تجهيز للمعلومات من قبل مصمم الإنتاج.

قريبة – زاوية منخفضة

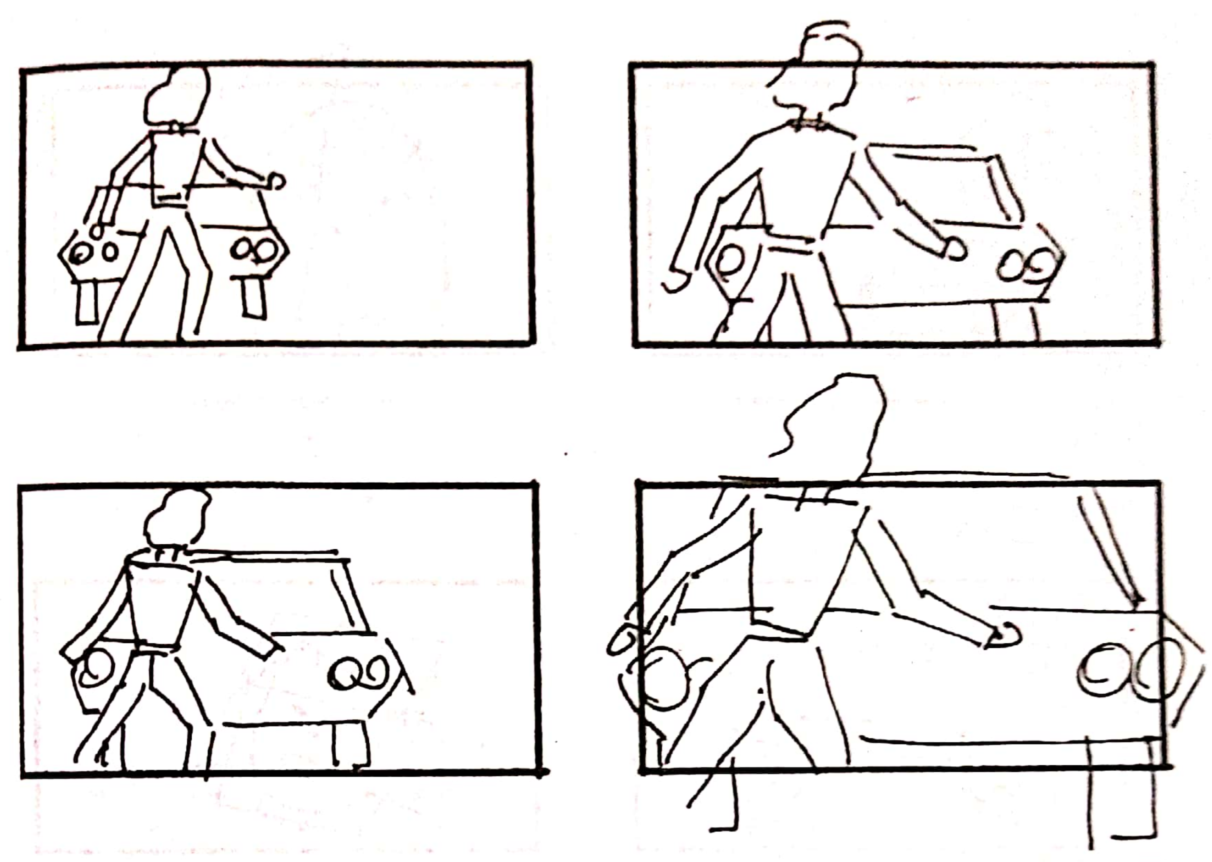
عامة – زاوية منخفضة

شكل 36 A

شكل 36 B صناديق المنظور رسمت فوق الشواخص اللاصقة تساعد على تأشير زاوية الكاميرا.

بإضافة الشكل والارتفاع إلى الشواخص البسيطة نستطيع الحصول على إحساس بالعلاقات المكانية بشكل أفضل. على سبيل المثال الشكل (37) يبين لنا كيف أن باستطاعة المخرج أن يجرب عدة روايات إلى أن يصل إلى قناعة بمكان وضع السيارة ومكان المرأة في الكادر.

النقطة الأكثر أهمية في هذا الفصل هي أن الألواح القصصية مفيدة للمخرج سواء تتبعها خلال التصوير أم لا. فمثلاً بعد استكمال أجزاء عديدة من السيناريو ووضعها في الألواح القصصية فإن المخرج سيكون قادراً على مشاهدة التدفق الدرامي للقصة بطريقة يعجز السيناريو عن نقلها. الأكثر من ذلك فأن نقل عملية التصور على الورق هو تكنيك لتوليد الأفكار وليس فقط لتأسيس الخطة لفريق الإنتاج واتخاذها كدليل في الموقع.



شكل 37: إضافة مستوى الارتفاع إلى الشواخص اللاصقة يلوح بالكثير من المعلومات المتعلقة بالتكوين.

إن هذه العملية تكون ذات فائدة أكبر عندما يعمل المخرج بناء على تخطيطات قام هو برسمها شخصيا، وأنا في حقيقة الأمر لا أغالي في التقدير إطلاقاً حول أهمية أن تشمر عن ساعديك وتعمل بشكل مباشر مع الصور إذا كنت تخرج فيلماً ومهما كانت تلك الرسوم بسيطة وغير ناضجة، أن عملية بناء الأفكار والحالة الذهنية تتطلب تشكيل اللقطات على الورق وذلك شيء لا يقدر بثمن.

المخرج "برايان دي بالما" يرسم بنفسه التخطيطات من خلال جهاز كومبيوتر "ماكنتوش" مستخدما برنامج "Story boarder" ومع أن تلك الرسوم هي بسيطة أيضاً إلا إنها تخدم المخرج كأداة مساعدة للذاكرة، كل كادر بمثابة أيقونة تهيئ للذهن لقطة مألوفة مع لقطة تفصيلية دون تحديد لعناصر المنظور التي تترك لقرار المخرج. بطبيعة الحال فإن ما يلائم دي بالما قد لا يناسبك وربما تجد نموذجاً مختلفاً ينسجم واحتياجاتك بشكل أفضل. واحدة من الأشياء الممتعة في كسب الألواح القصصية لهذا الكتاب كانت تكمن في اكتشاف طرق التعبير المستقلة لرسم الألواح والتني طورها فنانو هذا الحقل.

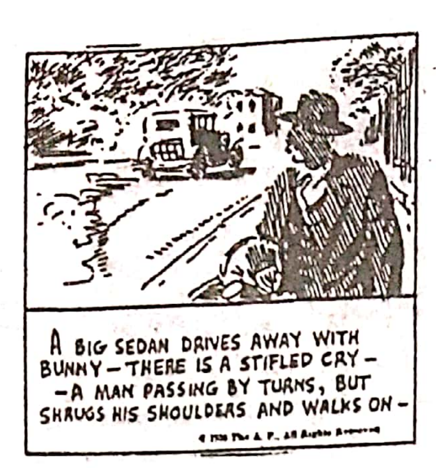
مهارات مخطط التصاميم، draftsmanship

إذا كنت تستطيع الرسم، فلن يكون هناك سبب يمنعك من الاستمرار في اللوح القصصي إلى مستوى تنفيذي أرقى، وبينما نلمس بوضوح أنه ليس من أهداف هذا الكتاب تعليم الرسم إلا انه من الممكن نقل فكرة واحدة ثمينة وتحديداً إلى فناني الألواح القصصية: أن ما تتركه دون تنفيذ هو الذي يحسب عليك. في الواقع لقد سمعت هذه الحقيقة البديهية بينما كنت أعزف الموسيقى، ويبدو أنها تبرز على نحو غير متوقع عندما يكون في الجوار فنانون موسيون ومن أي نوع. فيما يخص فناني الألواح القصية فإن البساطة هي أكثر من كونها قضية ذوق، بل أنها قضية تحتمها الضرورة أيضاً. في حالات نادرة فقط عندما يكون هناك فسحة من الوقت تعمل رسوم مفصلة لكل تخطيط في الألواح القصصية للفيلم ككل.

رسام التخطيطات "نويل سكلس" يعمل تحديداً في كيفية إنجاز تخطيط مبسط ضمن متطلبات درس الرسم المقتصد "الاقتصادي" بالرغم من أنه لم يكن أبدا من فناني الألواح القصصية، إلا أن أعماله المبدعة والمبتكرة في المجلات الهزلية ولاحقاً كأشهر رسام لتخطيطات الدعايات التجارية لا تزال لها تأثير كبير حتى اليوم. يظهر في الشكل (38) تكبير لإحدى تخطيطاته من إحدى بواكير أعماله في المسلسل الهزلي "سميث اللاذع" وكيف أن بضعة خطوط هي كل ما يحتاج إليه الموضوع لكي ينقل الاختلافات في مظاهر الأشياء إضافة إلى المظاهر المحلية للمنظر التفاصيل في الخلفية هي مفيدة تماماً للدراسة والتمعن إذا كنت تسعى للتطور عملياً في أسلوب الألواح القصصية.

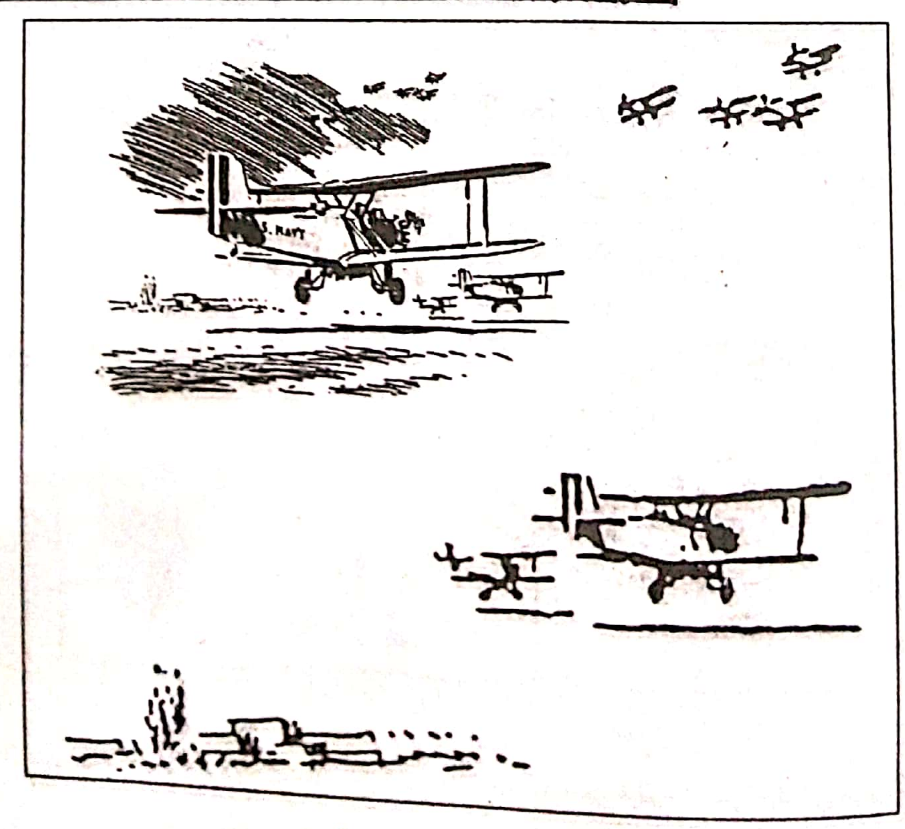
وحتى أبسط أنواع الرسوم تكون مفيدة لإعانة المخرج في تشذيب المشهد يظهر في الشكل (39) رسوم تخطيطية نفذت بسرعة قياسية بواسطة "شيرمان لابي " لفيلم "شرطي بيفرللي هيلز ٢" أن هذه الأنواع من الحبر المستخدم في تلك الرسوم الصغيرة والسريعة ما هي إلا رسوم نموذجية عملت خلال لقاءاته مع المخرج، كل تخطيط لم يستغرق أكثر من ١ - ٣ دقائق، أن ذلك يعني بأن مشهدا كاملاً يمكن مناقشته ورسمه خلال ساعة واحدة. وعلى أية حال فإن من الخطأ الاعتقاد بأن اللوح القصصي لوحده هو الذي استغرق كل ذلك الوقت لتنفيذه كمخطط. واقعياً فإن اغلب الوقت كان قد استنفذ لحل مسألة الجو العام للمشهد

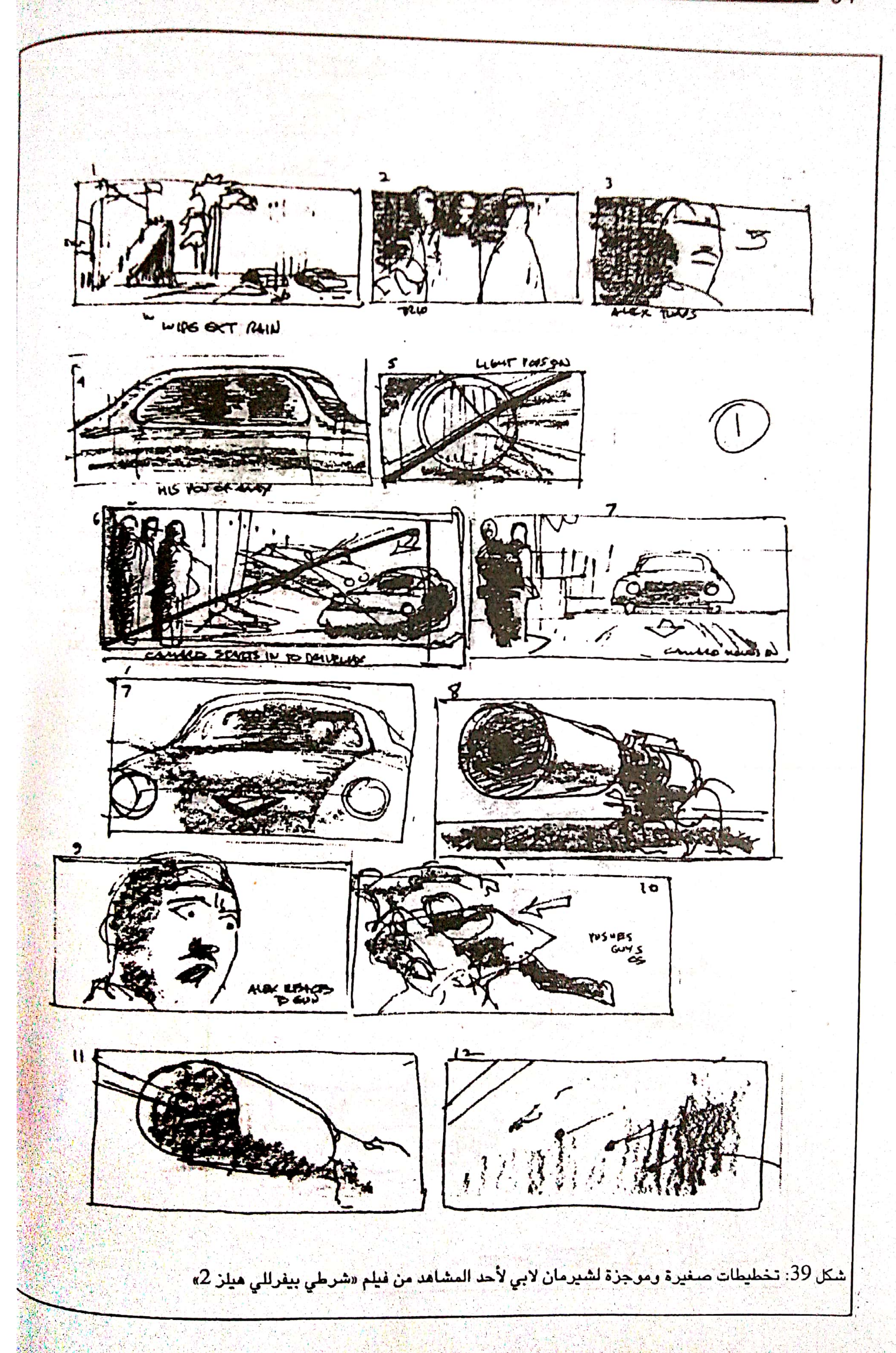
وان ذلك هو الذي يحدد لاحقا سرعة معالجة المشهد على الورق. عادة فان الرسوم المشابهة لتلك التي ذكرت من فيلم "شرطي بيفرللي هليز ٢" تستخدم بواسطة فنان اللوح القصصي كملاحظات تخطيطية وصولاً إلى أدائها ومعالجتها بشكل كامل ونهائي، والتي سلمت بعدئذ إلى المعنيين.



شكل 38: بدأ نويل سكلس برسم المسلسلات الهزلية عام 1933 وبعمر 26 عاماً ابتكر أسلوب الرسوم الانطباعية بالأسود والأبيض مستخدماً الحبر متوصلاً الى تخطيطات ذات تصور فوتوغرافي بعد خمسة سنوات ترك نويل حقل المسلسلات الهزلية ليصبح بعدئذ أحد أشهر رسامي المخططات في جيله عندما عمل في رسم تخطيطات الكتب والمجلات، إن هذه الصور قد تم تكبيرها من عمله ''سميث اللاذع'' وتبين بوضوح كيف ان بضعة خطوط مرسومة بعناية تستطيع نقل كم هائل من المعلومات البصرية، إن عمله ممتلىء بحلول تخطيطية ومبتكرة وتعتبر بمثابة خزين للأفكار لفناني الألواح القصصية.







شكل 39: تخطيطات صغيرة وموجزة لشيرمان لابي لأحد المشاهد من فيلم «شرطي بيفرللي هيلز 2»

المزاج: MOOD

مجموعة أخرى من سلسلة الألواح القصصية لشيرمان لأبي الشكل (40-48) تظهر لنا إحساسه الصوري القصصي في مشهد الافتتاح من فيلم "متسابق الحافات"، وهو أحد مشهدين لم يتم تصويرهما. أنه مثل جميل لاستخدام المزاج لتوطيد نوع طبيعة الفيلم. في هذه الحالة تم استخدام الهدوء بشكل تهكمي في أجواء رعوية بحته يظهر في الافتتاح الممثل هاريسون فورد بشخصية "ديكر" يهبط بمركبته الدوارة في حقل. أن هذه الأطر من الصور القليلة ذات التكوينات الأنيقة احتوت على أشكال بسيطة تحاكي نماذج أفلام الخيال العملي في الأربعينات.

أسلوب (صفة): CHARCTER

صور اللوح القصصي في الأشكال (49, 50 , 51) والتي رسمها "فريد للكي" تظهر كيف أن الأسلوب التعبيري يساعد على لفت الأنظار إلى الكوميديا في كل منظر واضحاً للعيان. قام فريد بتشذيب أسلوب رسمه ومهارته في الرسوم المتحركة عندما كان يعمل في ستوديوهات دزني" قبل أن ينتقل إلى وحدة سينما الحدث الحقيقي- LIVE ACTION بصفة كاتب مختص بسد الثغرات بين اللقطات. ومنذ عدة سنوات وإلى الان يقوم بعمل "المزيد بشكل حر دون الارتباط رسمياً بجهة محددة في رسم الألواح القصصية بأربعة أو خمسة أفلام في السنة، وهو مطلوب باستمرار للمواهب التي يتميع بها في كتابة وترجمة الكوميديا ومشاهد الحركة المثيرة.

التفسير: INTERPRETATION

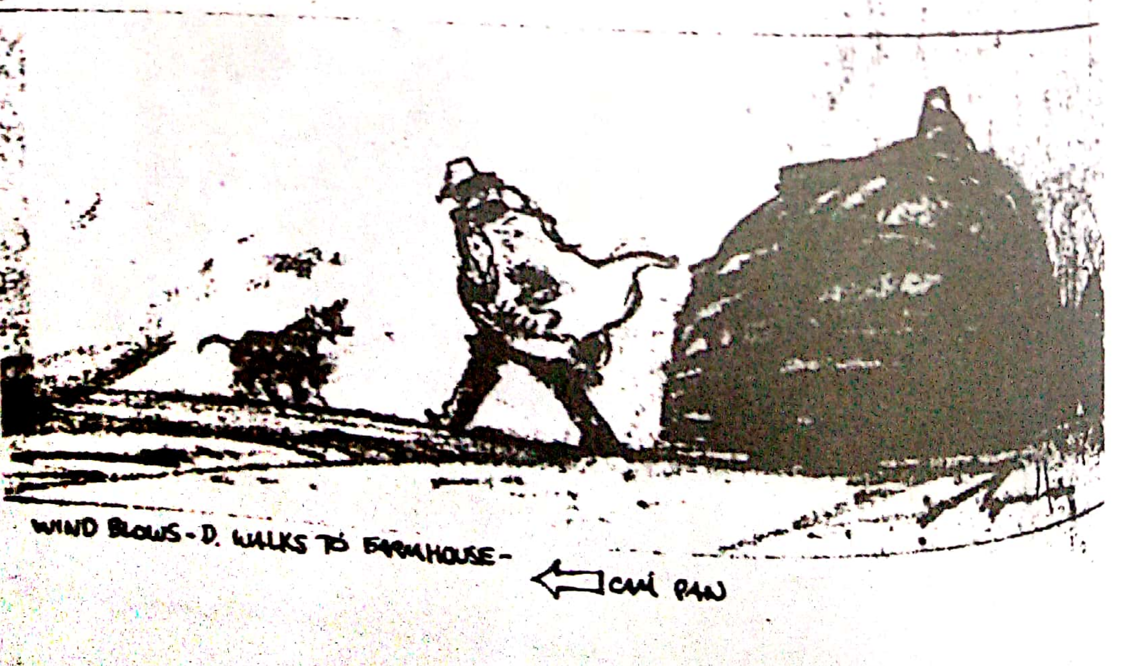
قبل كل شيء، فإن اللوح القصصي ينقل التدفق الصوري للمشهد والذي يعتبر خليطا من التصميم الدارمي والتخطيط التشكيلي. وفي أعمال أشهر رسامي الإنتاج حرفة فان الألواح تنقل أيضاً اللهجة والمزاج، لكن القول العملي باستخدام وجهة النظر ومنظور العدسات وفعل الحركة القصصي هي الأسمى والأفضل مثل ممتاز لكل تلك السجايا نشاهده في الألواح القصصية لهارولد ميكلسون المعدة لفيلم "الخريج" والمبينة في الأشكال (52,53,54,55,56).

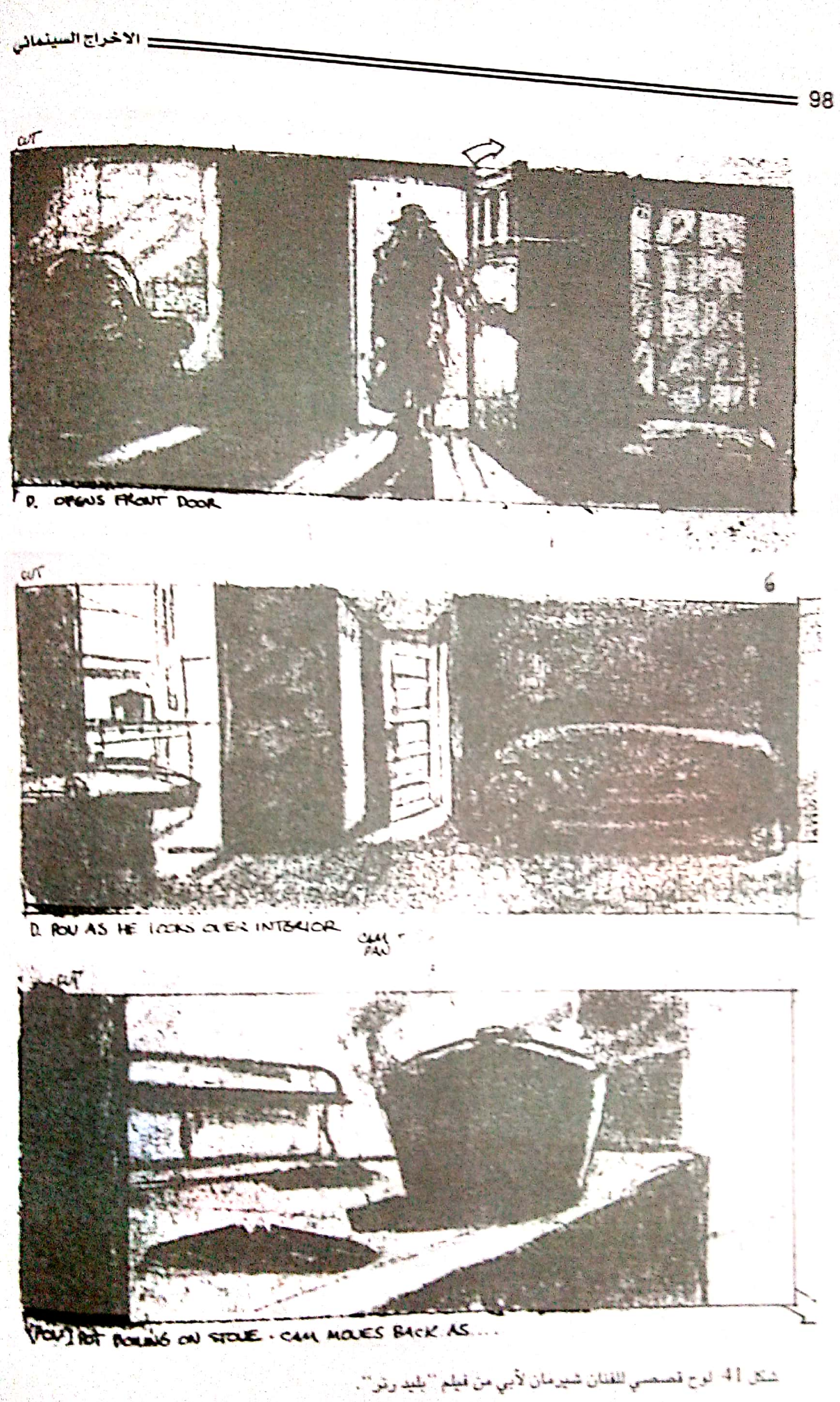
تصميم الإنتاج كان "لريتشارد سيلبرت" حتى دون الإطلاع على القصة، فإن الفعل في الصورة من السهولة قراءته وان إيقاع التقطيع راسخ بوضوح أن التصميم المستقل والاستمرارية التي تتمتع بها الصور في الأشكال (52,53,54) هي أنيقة تماماً خصوصاً وأنها لا كانت مصحوبة بعدة مؤثرات حددت علاقتنا بالشخصيات من جهة وعبرت عن وجهة نظر "بن" من خلال أحلام اليقظة من جهة أخرى.

SPINNER KICKS UP DUST.

شكل 40. نسخة من افتتاحية فيلم "بليد رنر" والتي لم يتم تصويرها إلا إننا نلمس من خلالها الاستمرارية الرائعة والأجواء الواضحة في التخطيطات.

SPINNER LANDS - DOG BARKS AT IT AS D. RAISES HATCH

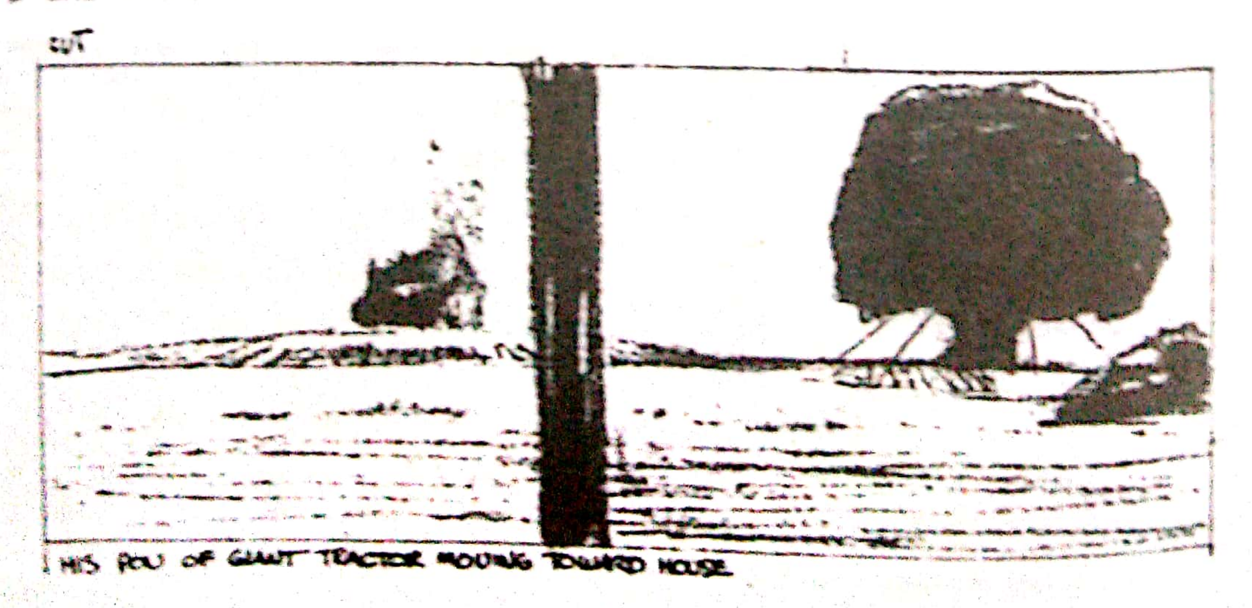




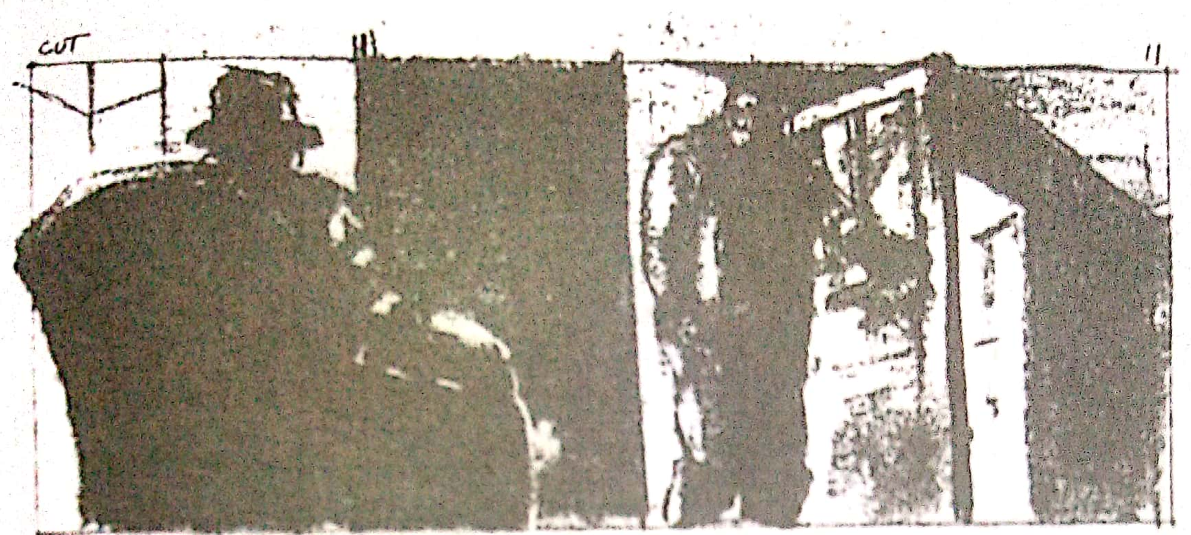
شكل 41 لوح قصصي للفنان شيرمان لأبي من فيلم "بليد رنر".



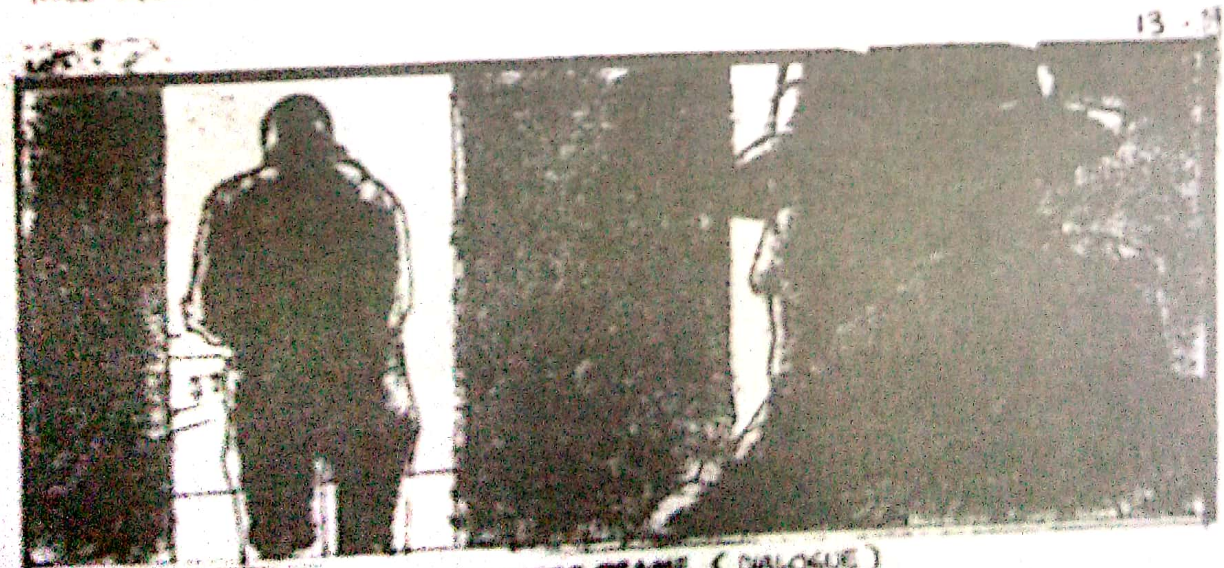




شكل 42. لوح قصصي للفنان شيرمان لأبي من فيلم "بليد رنر".







شكل 43. لوح قصصي للفنان شيرمان لابي من فيلم "بليد رنر".

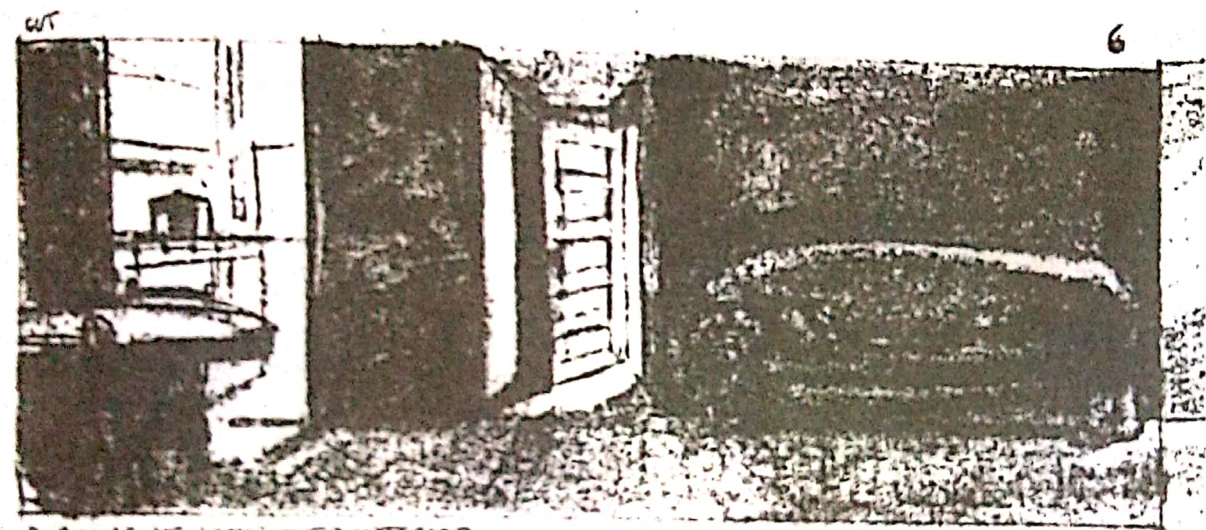




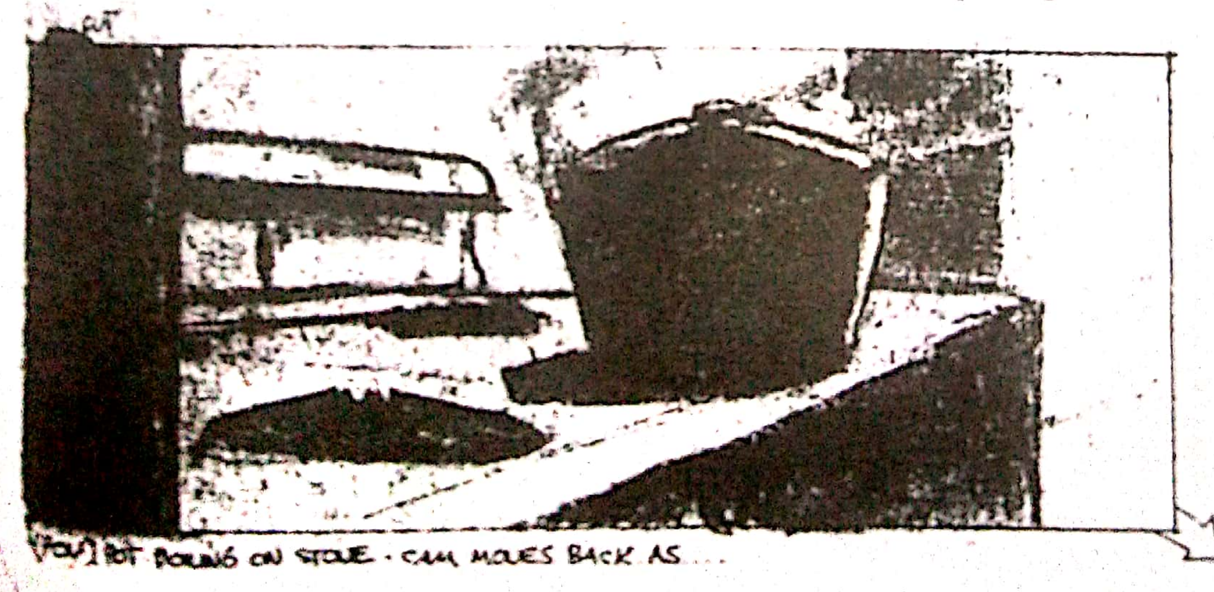


شكل 46. لوح قصصي للفنان شيرمان لأبي من فيلم "بليد رنر".



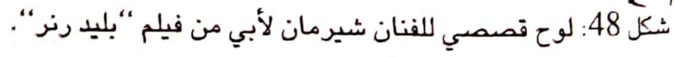


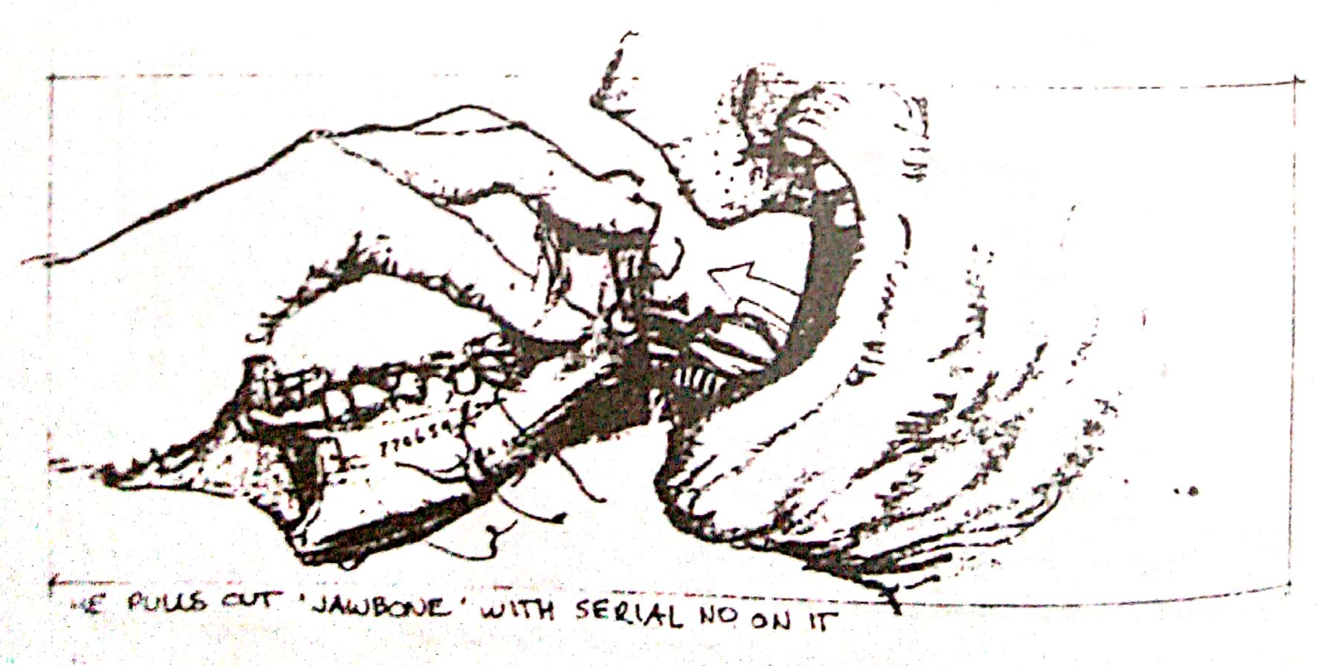
شكل 47: لوح قصصي للفنان شيرمان لأبي من فيلم "بليد رنر".



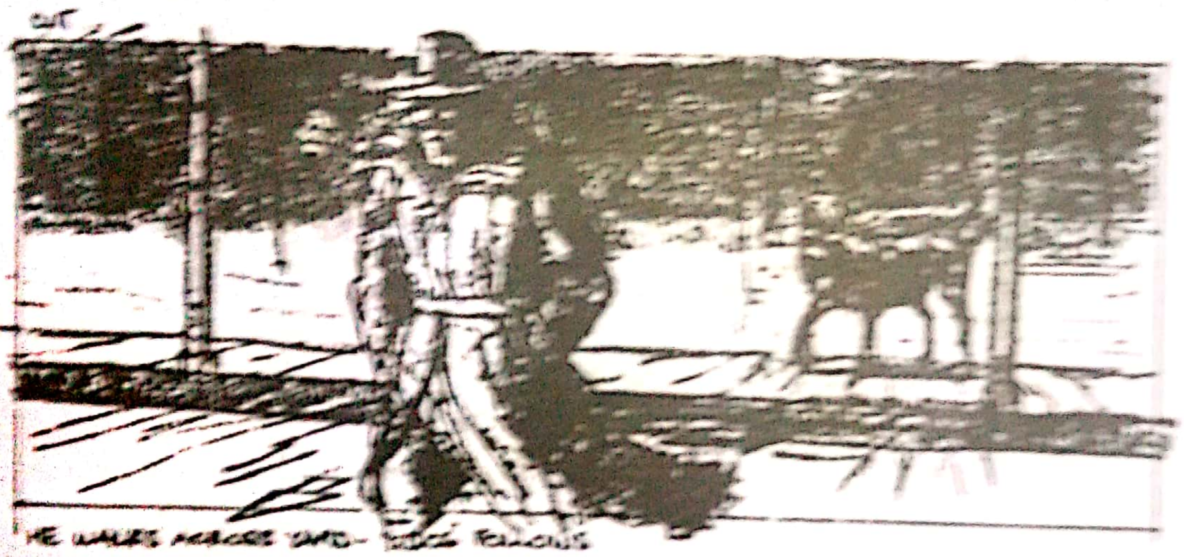


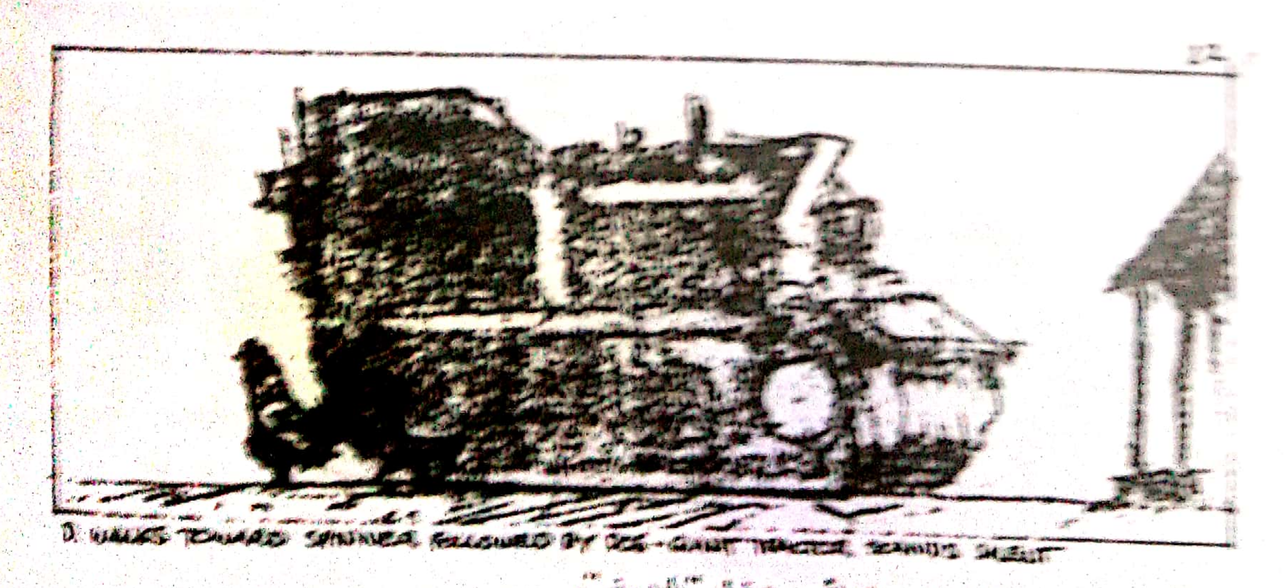



شكل 48: لوح قصصي للفنان شيرمان لأبي من فيلم ''بليد رنر''.



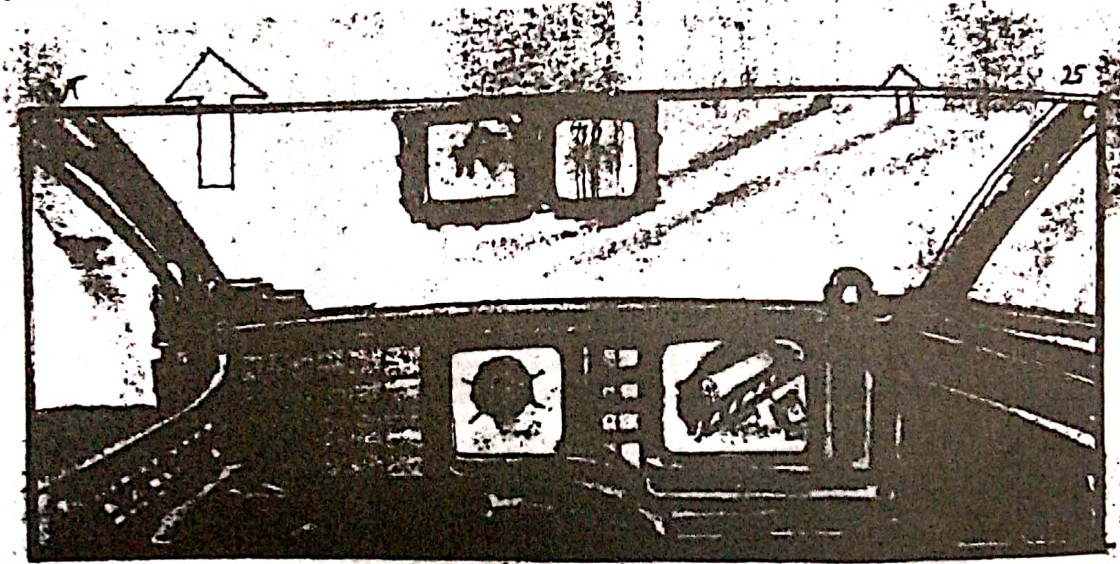


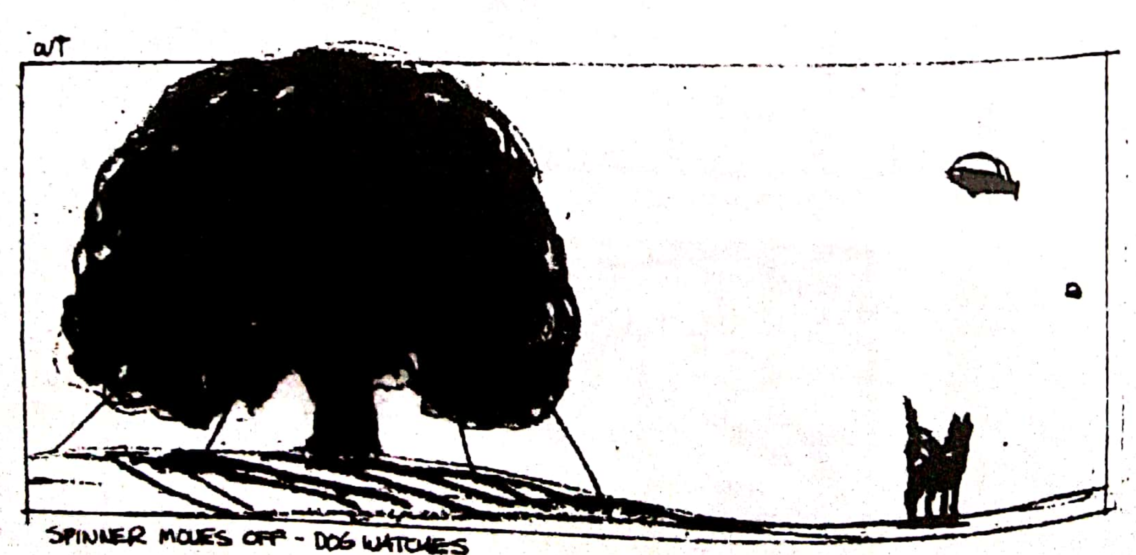




شكل [illegible] لوح قصصي للفنان شيرمان لابي من فيلم "بليد رنر"

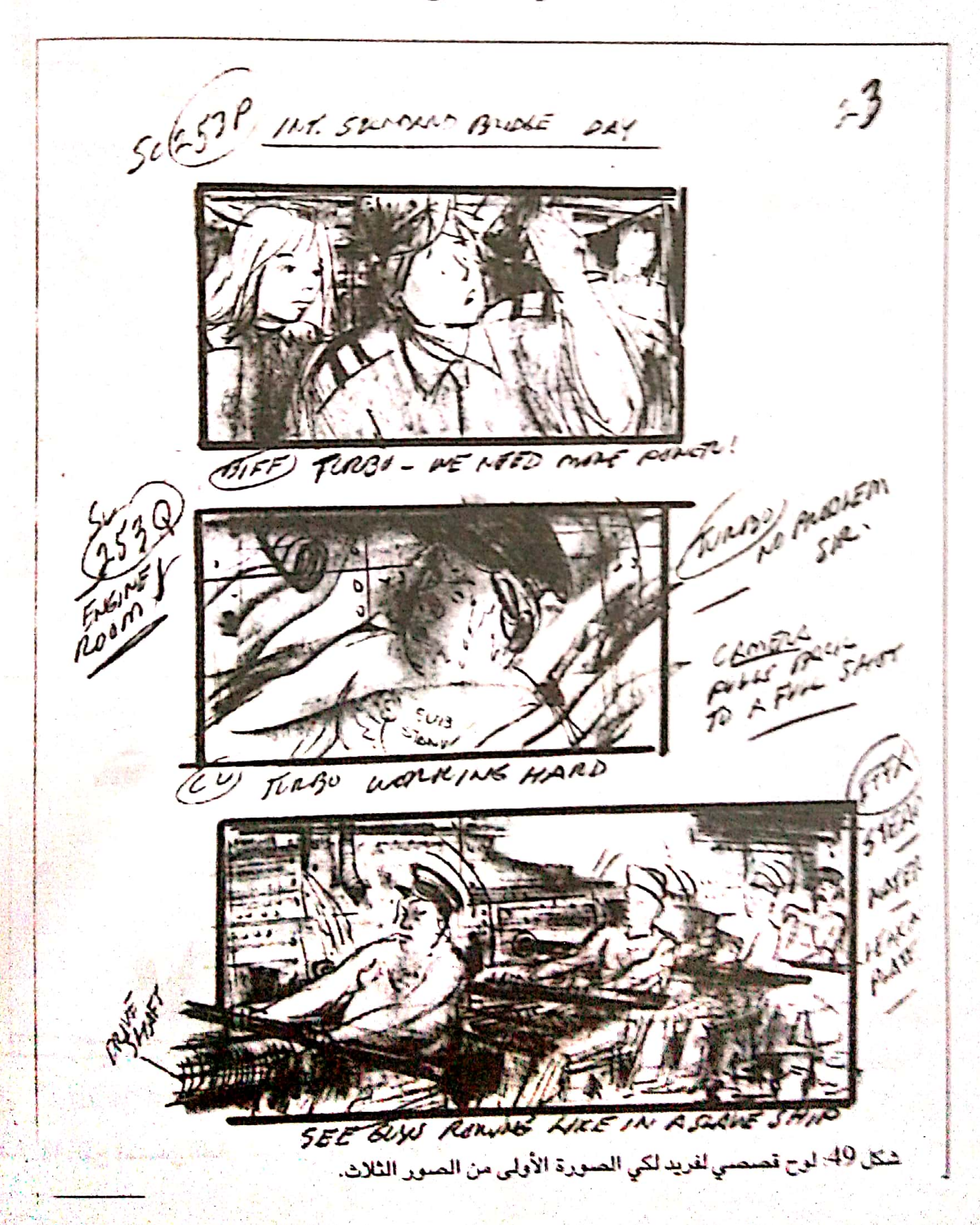




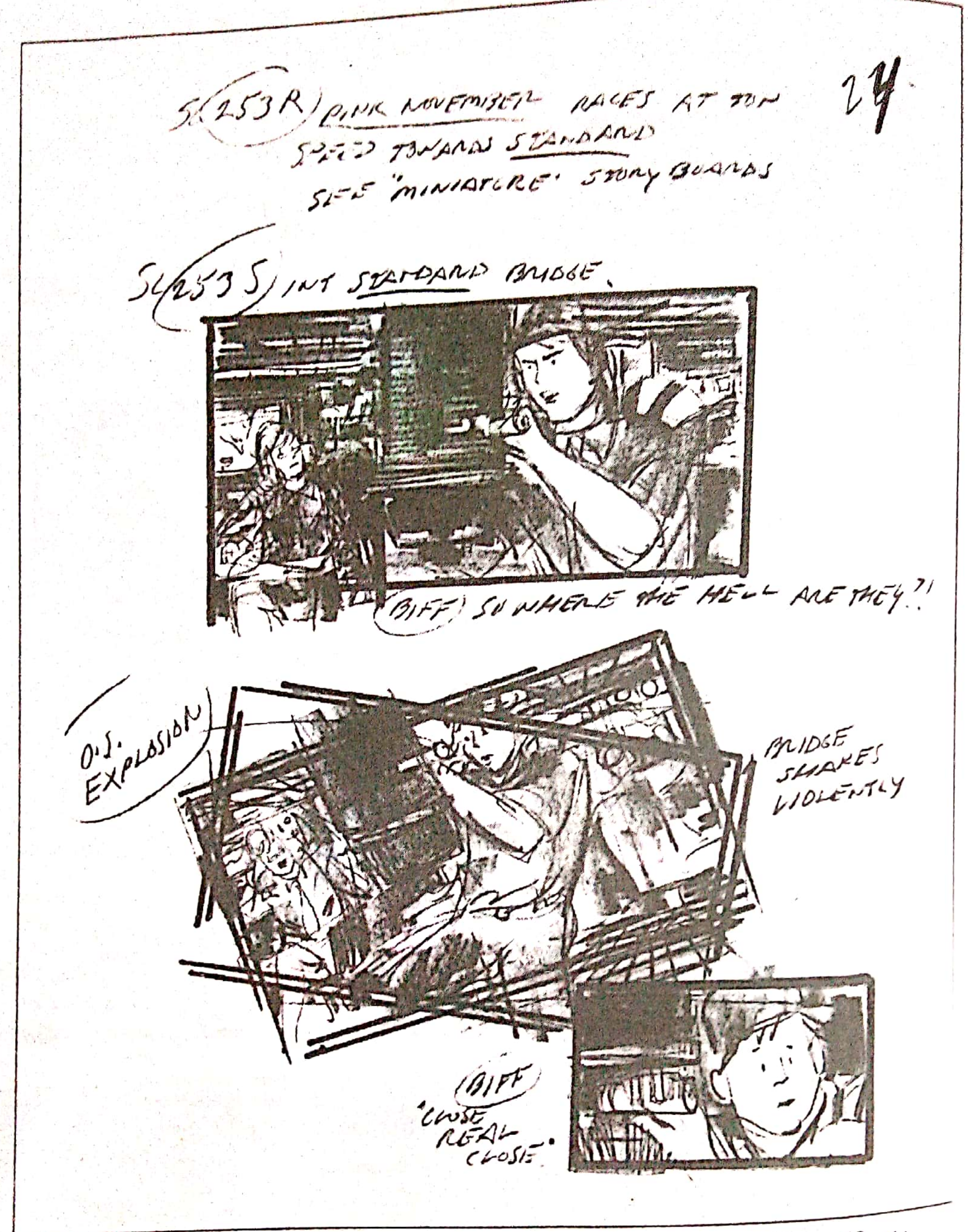


شكل 48: لوح قصصي للفنان شيرمان لأبي من فيلم "بليد رنر".

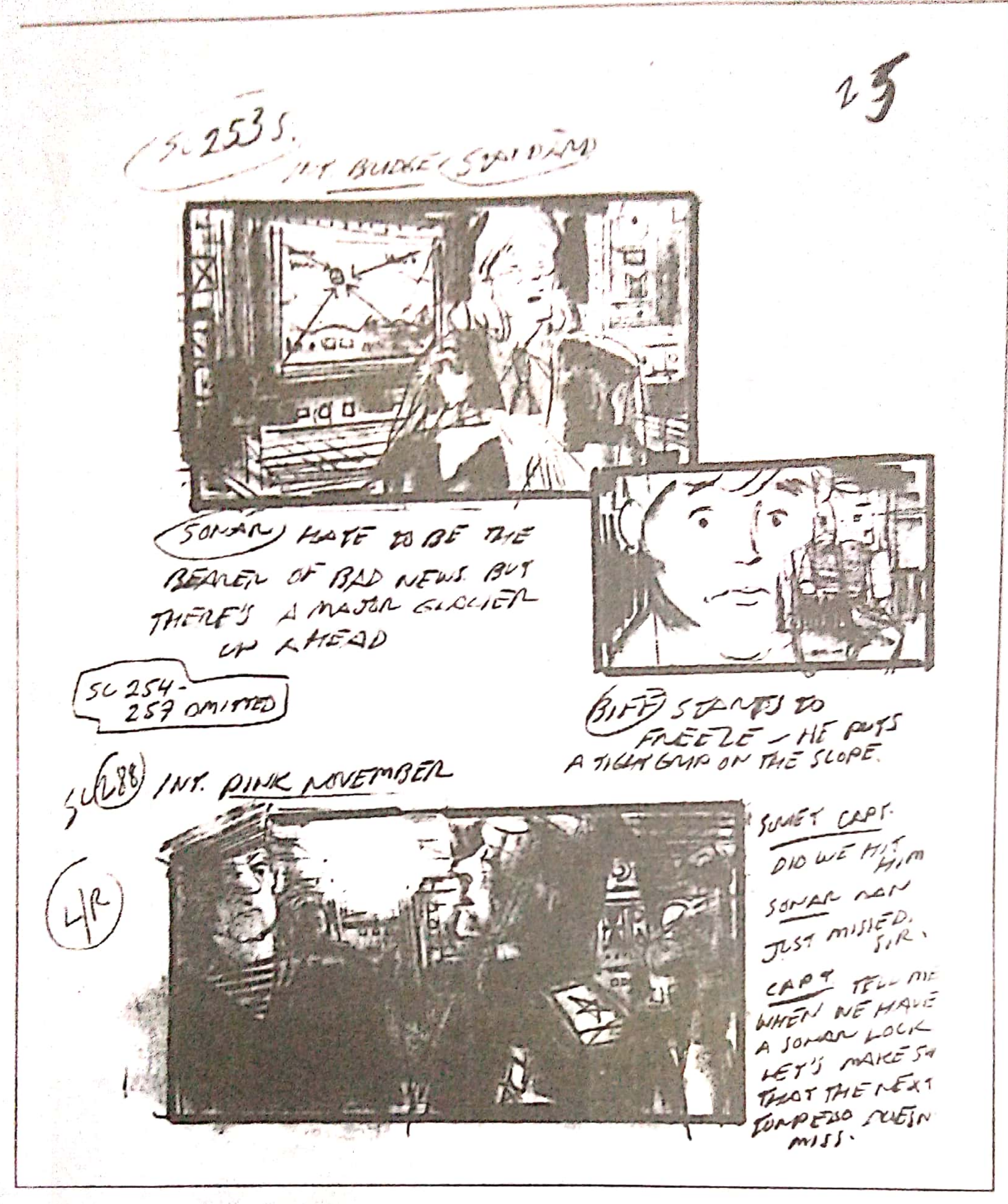
إن استخدام الكوادر ذات الزوايا المختلفة كان ملائماً ومبرر تماماً من حيث تصاعد الانتقال، كما كان استخدام الإنارة الخلفية بشكل درامي ومؤثر (سقوط الظل على الماء) أن ذلك يعتبر سردا قصصيا مصوراً وبدرجة عالية من التنظيم. إن إيضاح الاتجاه "الخط" والشكل لتكوين الكادر لم يستخدما ضمن حدودهما فقط بل كانا في حالة تناغم كامل مع الموضوع والتركيز القصصي، ومن الممكن جداً اعتبار ذلك قد خدم دراسة الموضوع بشكل ممتاز في تخطيطات ذات صلة وثيقة بالاستمرارية. أن ذلك قد يعتبر تجسيداً ممتازاً كدرس في موضوع تخطيطات الاستمرارية.



شكل 49: لوح قصصي لفريد لكي الصورة الأولى من الصور الثلاث.



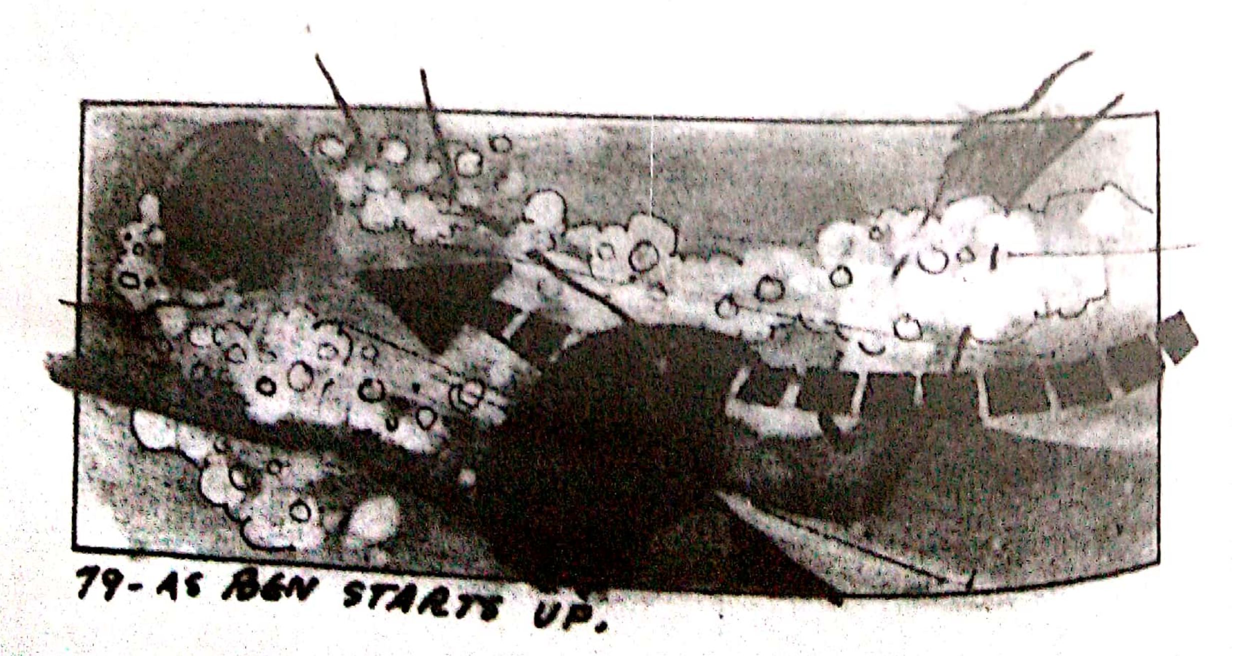
شكل 50: لوح قصصي لفريد لكي . الصورة الثانية من الصور الثلاث.



شكل 51: لوح قصصي لفريد لكي . الصورة الثالثة.

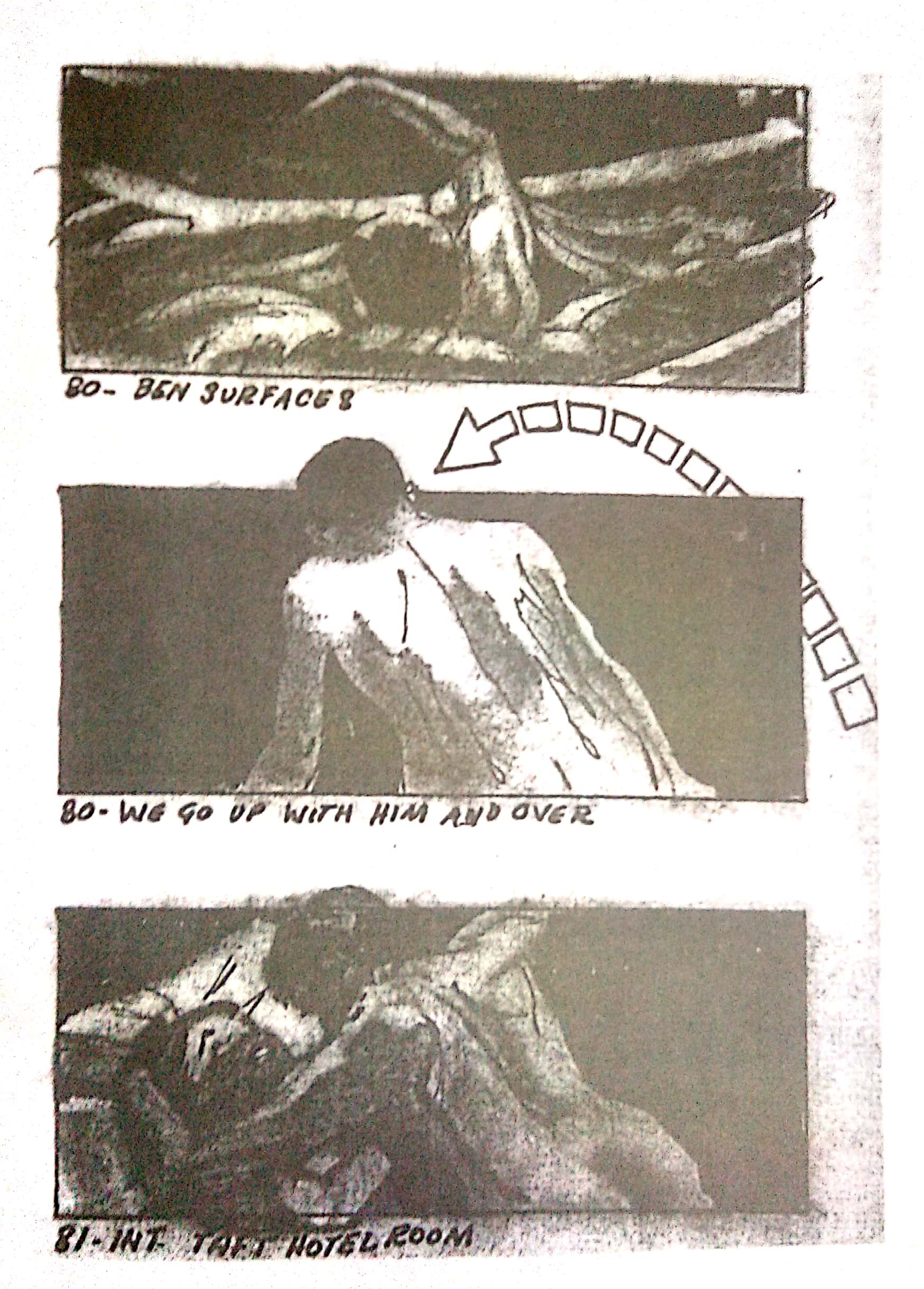
78 – ZOOM BACK WITH BEN.

79 – RIGHT TO CAMERA AND FAST PAN LEFT

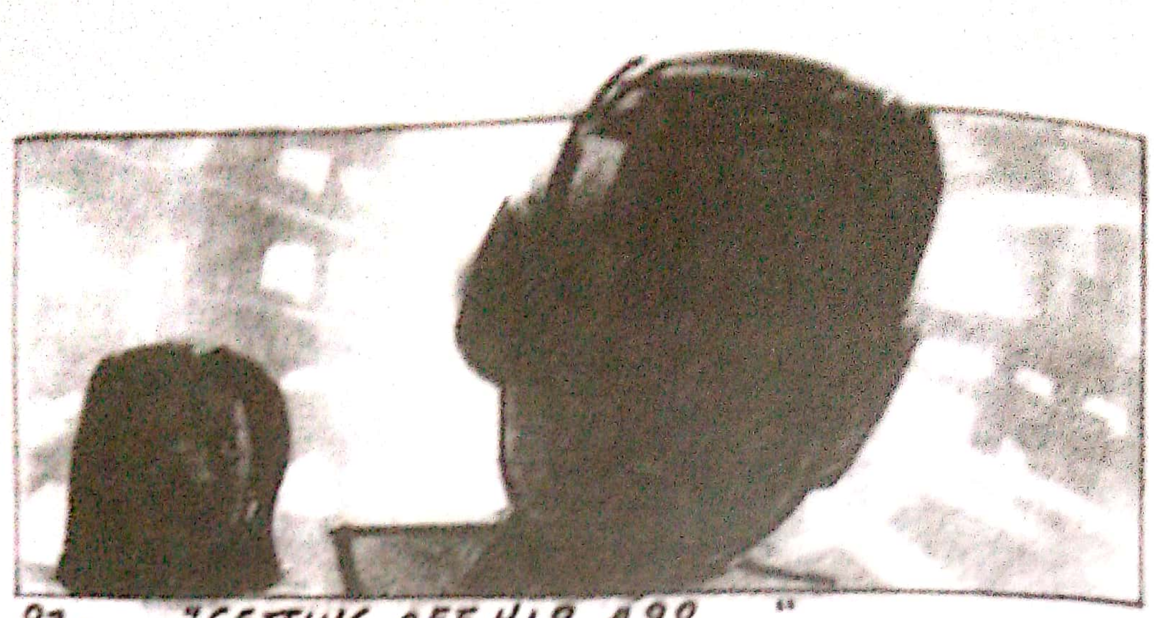


79 – AS BEN STARTS UP.

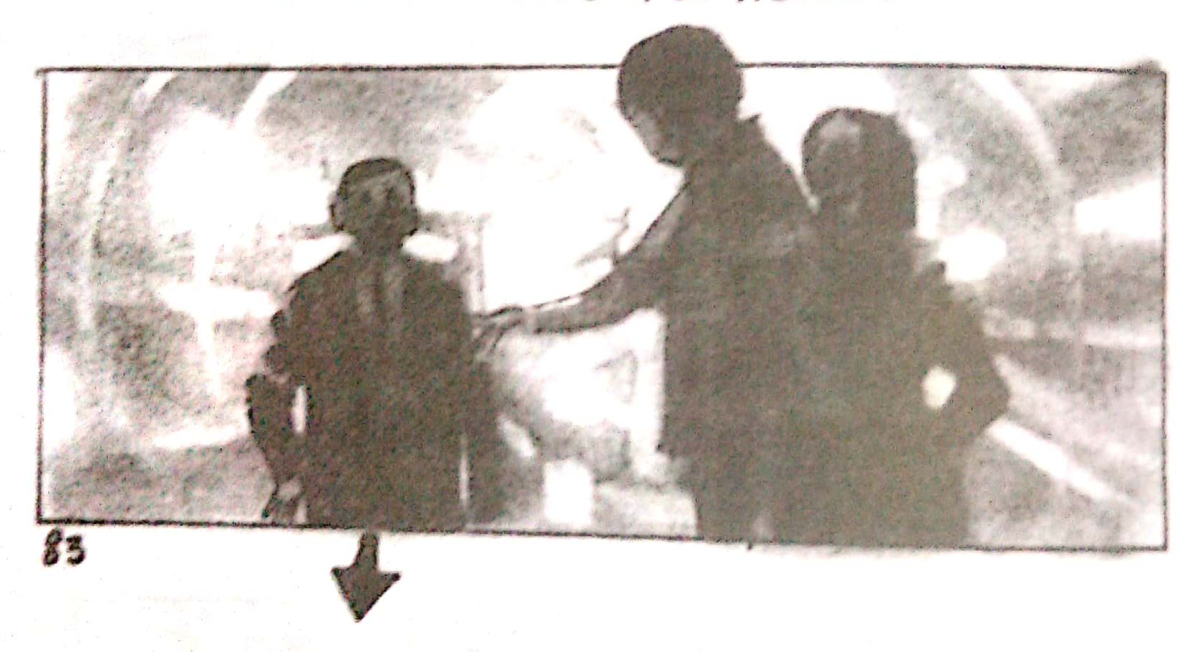
شكل 52: اللوح القصصي لهارولد ميكلسون لفيلم الخريج . مصمم الإنتاج ريتشارد سيلبرت.



شكل 53: اللوح القصصي لهارولد ميكلسون لفيلم الخريج.



83- ... "GETTING OFF HIS ASS..."
"THE ROBINSONS ARE HERE."



83



83- HI, BEN...

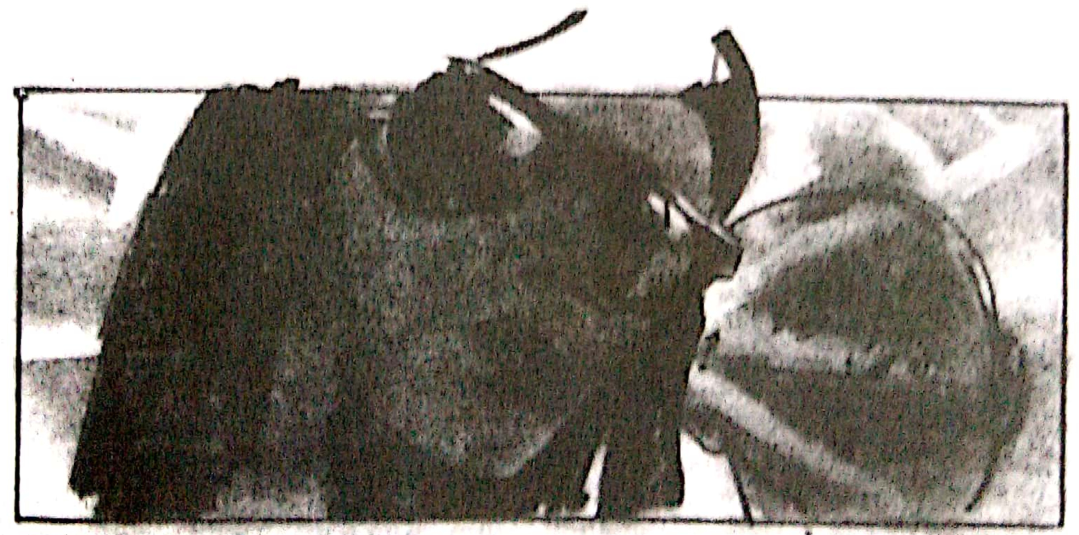
شكل 54 اللوح القصصي لهارولد ميكلسون لفيلم الخريج



83- SAY HELLO TO MRS. ROBINSON, BENJAMIN



84- HELLO, MRS. ROBINSON



84- HELLO BENJAMIN.

شكل 56: اللوح القصصي لهارولد ميكلسون لفيلم الخريج .

التطويـــع: ADAPTATION

من بعض النواحي "وإلى حد ما" فإن كل الألواح القصصية معدلة، طالما أنها نقلت من سيناريوهات اختلافا عن المسرحية أو الرواية، على أية حال فإن السيناريو يفهم كشكل وسيط وبرنامج عمل ابتدائي للوسيلة الحقيقة التي سوف تظهر من خلالها القصة أن كاتب السيناريو يجاهد كي تكون توصيفاته مرئية فهو يكتب الدراما بحيث يمكن سماعها ومشاهدتها. في حقيقة الأمر فإن سماع الشيء ومشاهدته يعني فهم الأشياء واستيعابها. من الناحية النظرية فإن فنان اللوح القصصي نادراً ما يستطيع إدراك الأفكار صوريا في السيناريو لكن من الناحية التطبيقية فإن اللوح القصصي ربما يصبح قريباً يصبح من كونه نسخة أخرى من السيناريو إذا تطلب الأمر فقط صقل بعض الأفكار. وبنفس الطريقة التي يصف بها كتاب السيناريو العناصر المرئية فإن فناني اللوح القصصي يقترحون أفكار أدبية في إعادة بناء المشاهد وإضافة عناصر قصصية ويسهمون في الحوار.

للحصول على إحساس أفضل في كيفية صقل وتشذيب القصة للشاشة سنلقي نظرة فاحصة على الطريقة التي كيّف بها المخرج "ستيفن سبيلبرج" مشهدين من رواية السيرة الذاتية لـ "G.J بالارد" إمبراطورية الشمس. في هذه الحالة نرى كيف أن سبيلبرج" كان مسؤولا وبشكل كبير عن المحتوى المفاهيمي للوح القصصي. ولحسن الحظ، لدينا عدة مراحل من العملية لأجراء المقارنة: الرواية؛ مسودتان من السيناريو، الأولى مؤرخة في 7 كانون الثاني 1986 كتبت من قِبل كاتب السيناريو "توم ستوبار" والنسخة الثالثة المنقحة مؤرخة في 12 أيلول 1986 كتبت من قبل "مينو ميجس" ولدينا بالطبع اللوح القصي لديفيد جوناس.

الروايـــة: THE NOVEL

القصة تتابع مأثرة صبي بريطاني بعمر 11 عام، أسمه جيم يعيش في شنغهاي مع والديه الثريين، السنة هي 1941، وهو الوقت الذي غزا فيه اليابونيون شنغهاي.

المشهد الأول يبدأ مع ساعات الصباح الأولى في غرفة جيم في فندق بالاس. في الرواية نراه مستيقظا ومرتديا ملابس المدرسة. يذهب ناحية النافذة لينظر إلى الواجهة المائية لشنغهاي نهر "يانغتسي" يشاهد جيم اثنتين من زوارق الطوارئ مملوءة بجنود يابانيين وزورق سريع مملوء بمجموعة من الضباط يغادر بارجة حربية. يصعدون على ظهر باخرتين أمريكية وبريطانية يرسل الزورق إشارات ضوئية إلى البارجة. يحاول جيم إرسال إشارات بكلتا يديه بطريقة لم يتقنها جيدا عند انخراطه في الكشافة وخلال ثواني تطلق البارجة قذيفة نحو السفينة البريطانية لتضرب الأمواج الفندق بع تلك القذيفة. يقفز جيم إلى الخلف نحو الفراش. أن ذلك هو بداية الغزو الياباني لشنغهاي وخلال دقائق يغادر النزلاء الفندق وهم مذعورون يأتي والد جيم إلى الغرفة ويخبره بأنهم سيغادرون خلال ثلاثة دقائق. جيم وهو جالس على الفراش يعتبر نفسه مسؤولا عن هجوم اليابانيين. "لقد فهم بوضوح بأنه هو شخصياً ربما يكون قد سبب بدء الحرب وبحركات يديه الإيمائية المرتبكة من الشباك والتي أساء تفسيرها الضباط اليابانيون في الزورق".

السيناريــو: THE SCREENPLAY

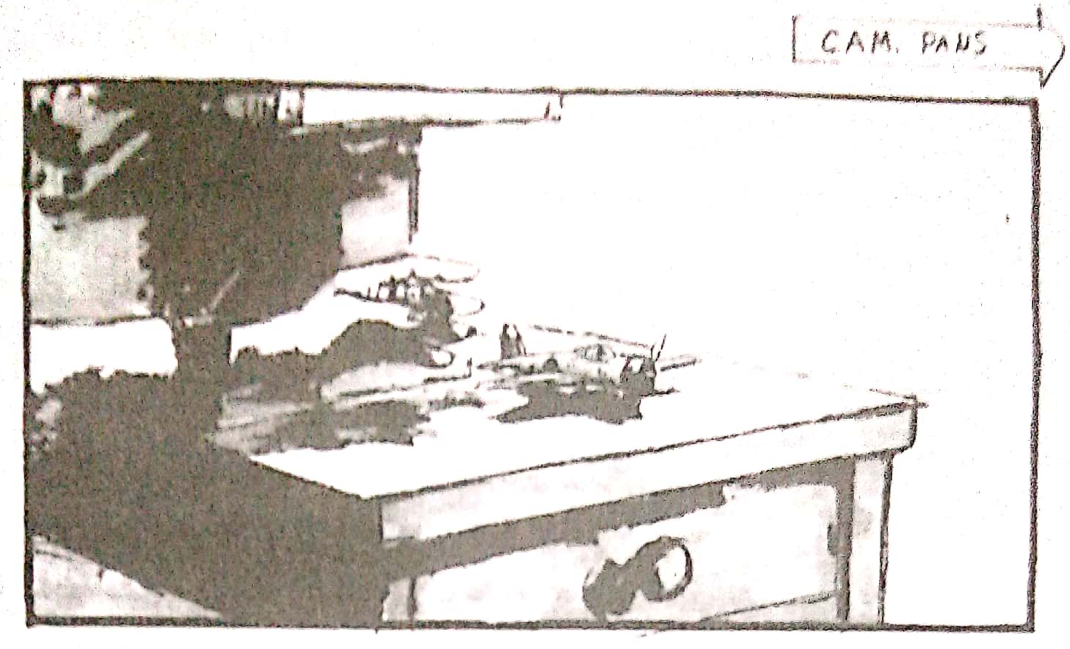
سنلاحظ فيما يلي تطويع "توم ستوبارد" لنفس المشهد من الرواية يفتتح المشهد في غرفة جيم بالفندق، هذه المرة جيم نائم. ينهض في ساعة مبكرة نتيجة صوت طائرة تطير على علو منخفض. ينهض من الفراش ويذهب ناحية الشباك. المشهد الطويل لصعود الجنود اليابانيين إلى السفن كما ظهر في الرواية كشف في السيناريو من خلال نظرة جيم وهو يراقب الزورق الحربي الياباني يتحرك في النهر. يتقهقر من النافذة ويدير مفتاح النور ليضئ الغرفة. لقطة خارجية للفندق تجعلنا نشاهد الضياء القادم من النافذة في فندق كل اضوائه مطفئة. قطع بعد فترة قصيرة من الوقت إلى جيم وهو مرتدي لملابس المدرسة، يلتقط جيم كتاب في اللاتينية، والذي كان قريباً من لعبة صغيرة على شكل طائرة موضوعة على منضدة بجانب الفراش، ينجذب جيم نحو الحركة التي تجري خارج الشباك. البارجة اليابانية في وسط النهر ترسل إشارة إلى قارب آخر عن طريق نظام الإشارة الضوئية يعود جيم إلى جانب الفراش ويلتقط مصباح يدوي، قطع للقطة جديدة خارج الفندق، لقطة عريضة للفندق، النهر والزوارق الحربية في عتمة ما قبل

ساعات الصباح الأولى يقوم جيم بإرسال اشارات عن طريق مصباحه اليدوي من خلال نافذة غرفته. بعد فترة وجيزة جدا من إرسال تلك الإشارات يهدر صوت مدفع الزورق وتضيء غرفة جيم بضوء متوهج سريع ومتقطع، يقع جيم إلى الخلف، وخلال ثواني يدخل والد جيم مسرعا وهو ينادي أسمه.

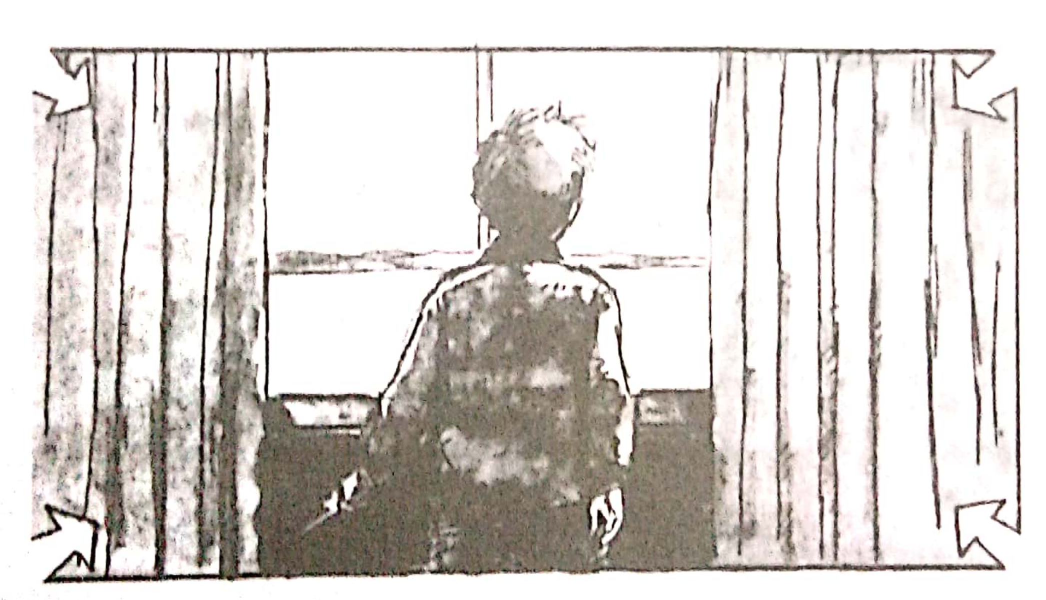
جيم: لم أقصد ذلك، لقد كانت مزحة.

فكما انتهت المسودة الأولى انتهت المسودة المنقحة الثالثة للسيناريو لنجد أنهما متطابقان من حيث الجوهر ونستطيع بعد ذلك أن نقارن تل المسودتين باللوح القصصي والذي هو تحويل مباشر معقول للسيناريو التغييرات الرئيسية والتي تجعل المشهد حقيقة سينمائية قد أضيفت إلى الفيلم نشاهد في الشكل (57) رواية مكثفة من اللوح القصصي.

بعد أن شاهدنا واطلعنا على كافة مصادر المشهد والرواية والسيناريو واللوح القصصي، نستطيع أن نتصور كيف تم تصوير المشهد واقعياً.



طائرة يابانية صغيرة من المعدن موضوعة على منضدة بجانب الفراش تصل إليها يد جيم وتلتقطها



يتحرك جيم نحو النافذة

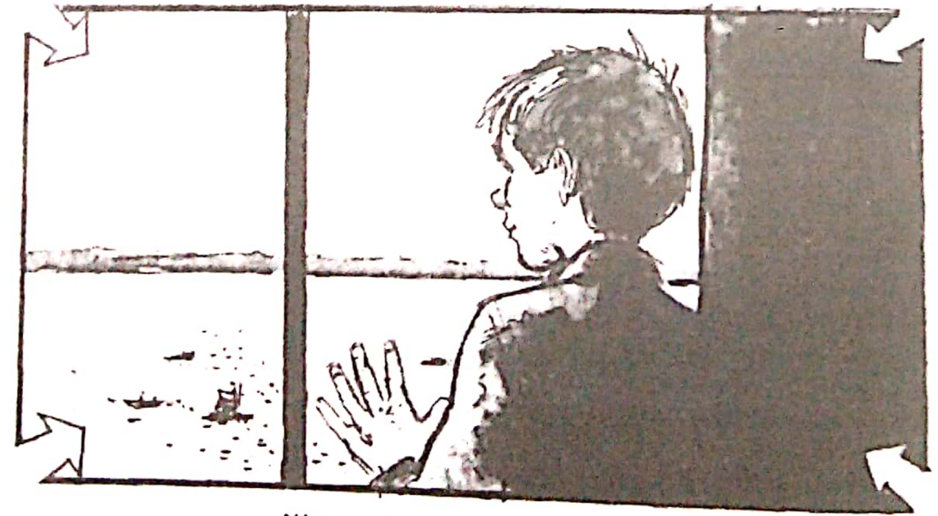
شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناس من فيلم إمبراطورية الشمس



ينظر إلى خارج النافذة الكاميرا تتحرك نحو النافذة لتتجاوز جيم لكي يظهر في الصورة



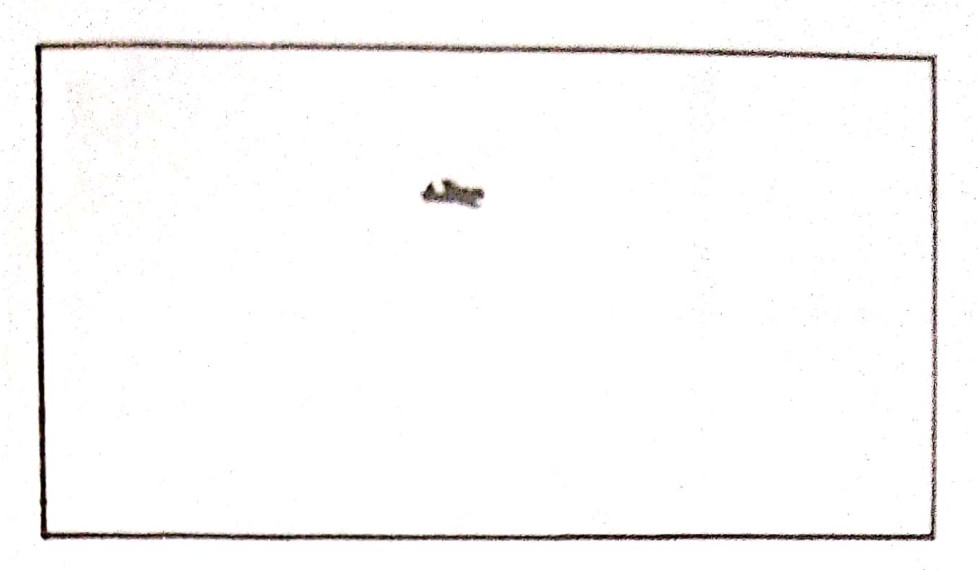
ووجهة نظر جيم للنهر. بعض من القوارب تتحرك في أوائل الصباح حركة من الطريق المحاذي للنهر.



خارجي – فندق ماتاي – الفجر – ظلام

يظهر جيم من النافذة وهو يراقب المنظر الخارجي بينما نسمع صوت طائرات

شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناسي من فيلم إمبراطورية الشمس.

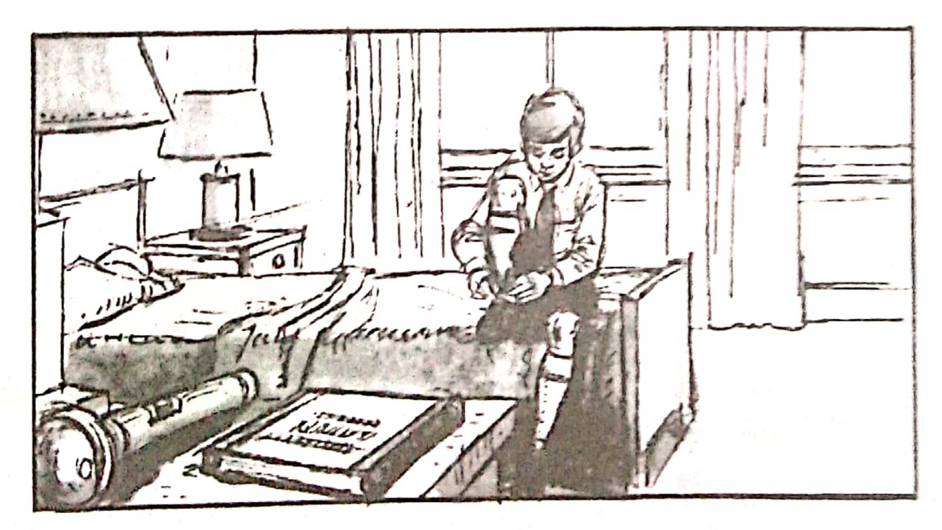


خارجي – السماء – الفجر – ظلام

وجهة نظر جيم لطائرة يابانية حربية قطع إلى..



خارجي – الفندق – النافذة / جيم : تاكاجيما قطع إلى...



الفجر جيم وهو بملابس المدرسة / يربط حذاءه.

على المنضدة في مقدمة الكادر مصباح يدوي وكتاب لاتيني للصغار.

شكل: 57 اللوح القصصي لديفيد جوناس من فيلم إمبراطورية الشمس.



يتحرك جيم الى المنضدة، يأخذ الكتاب ويبدأ بالقراءة، لكن يلفت انتباهه انعكاس ضياء متقطع يأتي من الخارج.

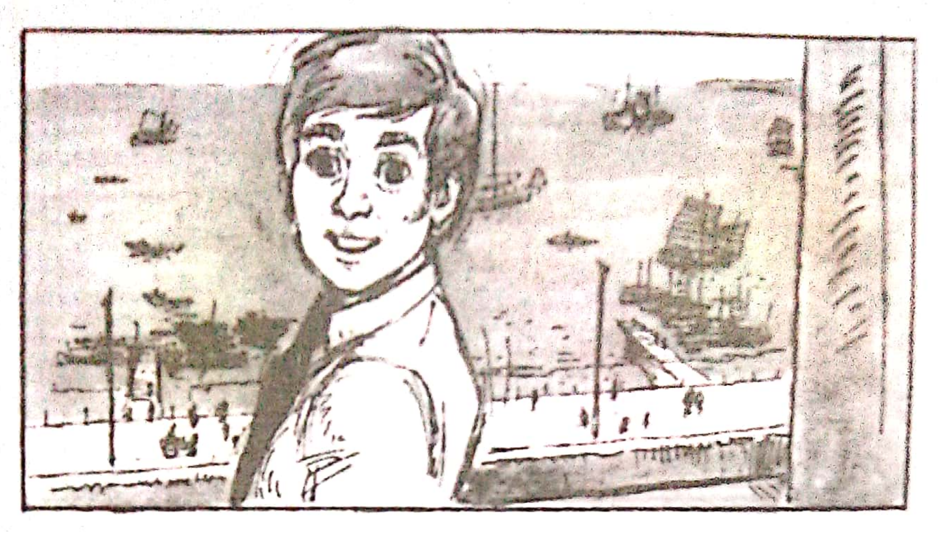


يتحرك نحو النافذة



ينظر من خلال النافذة يرى جيم زورق حربي ياباني من بعيد وهو يرسل إشارات ضوئية متقطعة نحو سفينة حربية بريطانية ترسل أيضاً إشارات ضوئية.

شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناس من فيلم إمبراطورية الشمس



يستدير نحو الخلف قطع إلى...

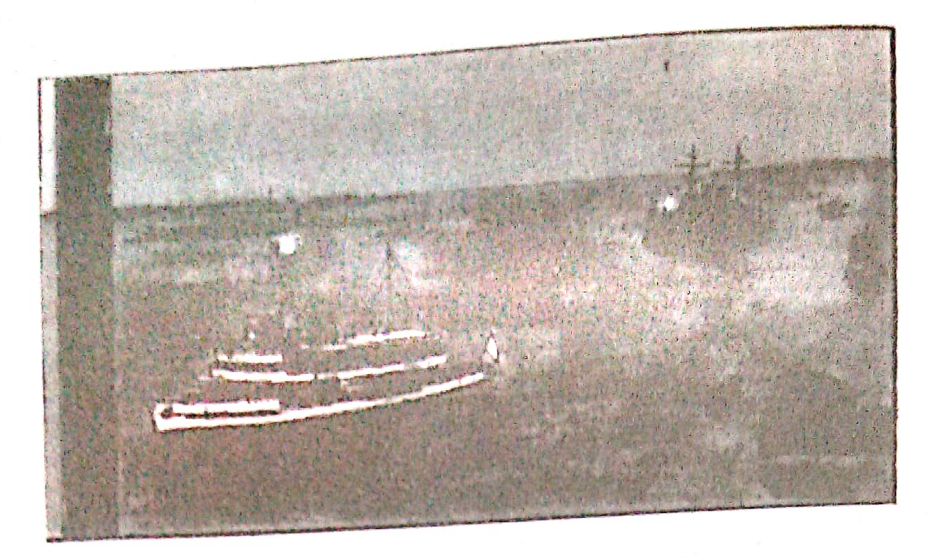


يركض جيم نحو الكاميرا بلقطة أوسع

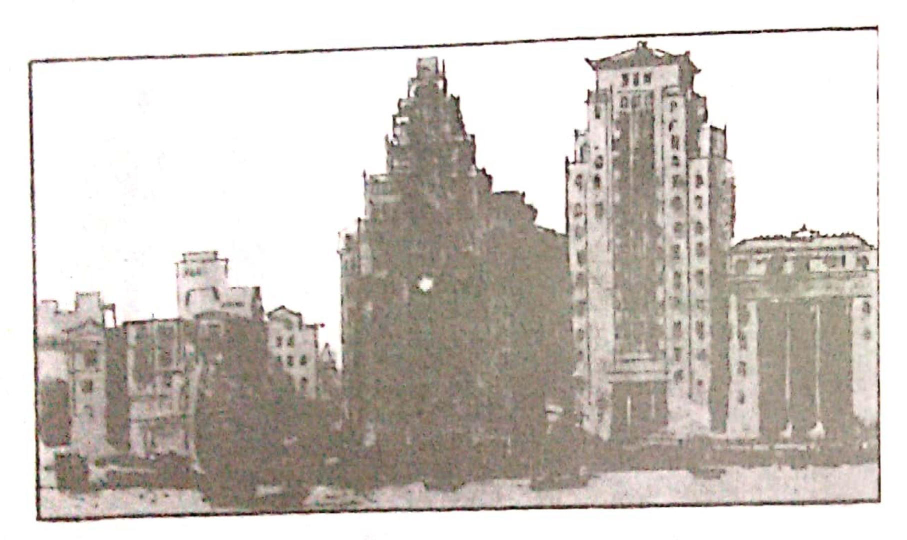


تتحرك الكاميرا نحو الأسفل يلتقط المصباح اليدوي

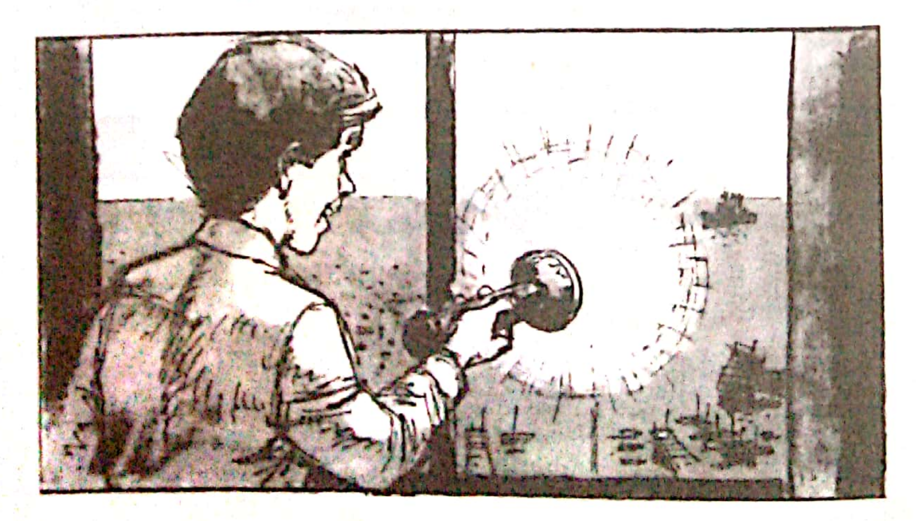
شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناس منم فيلم إمبراطورية الشمس.



الزورق الياباني يرسل إشارات قطع إلى...



إشارات ضوئية متقطعة من شباك غرفة جيم قطع إلى..

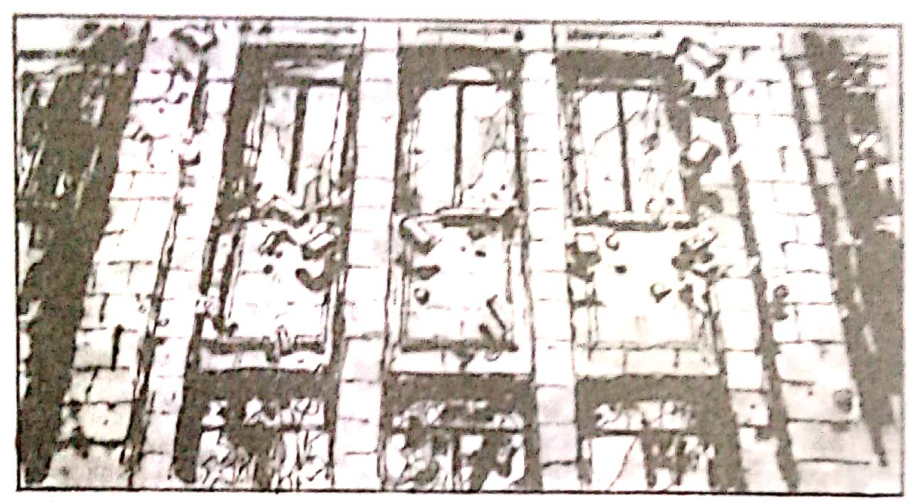


جيم يقف في النافذة يمتع نفسه ويضحك قليلاً عندما يقوم بإرسال إشارات متقطعة الضوء ينعكس بشكل ساطع من على زجاج النافذة قطع إلى منظر

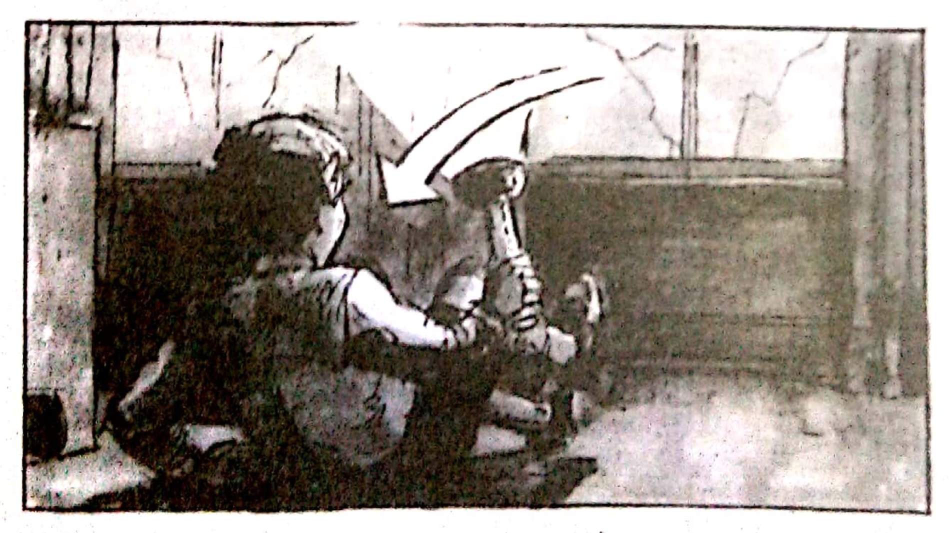
شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناس من فيلم إمبراطورية الشمس



خارجي لفندق كاثاي، جيم يضحك وهو يرسل إشارات ضوئية متقطعة.



انفجار، تهتز جيم. النوافذ الأخرى تتحطم قطع من الطابوق تتناثر وتسقط، الضوء الساطع ينعكس من النافذة قطع إلى.



يسقط جيم على الأرض، لا يزال يضغط على المصباح اليدوي

شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناس منم فيلم إمبراطورية الشمس.



والد جيم: صوته يأتي من خارج الكادر: جيمي
جيم: لم أقصد ذلك يا أبي لقد كنت امزح. قطع إلى.



والد جيم ارتدي ملابسك؛ جيم: لقد فعلت، والد جيم: سنغادر



شكل 57: اللوح القصصي لديفيد جوناس من فيلم إمبراطورية الشمس.

المشهد كما صور فعليا : THE SEQUENCE AS FILMED

يفتتح المشهد بلقطات متنوعة لمدينة شنغهاي بمحاذاة النهر عند الفجر، قطع لظل طائرة يسقط على سقف غرفة جيم المظلمة في الفندق، حركة بان للكاميرا مع ظل الطائرة الصغيرة التي يمسك بها جيم موجها نحوها ضياء مصباحه اليدوي يستمر البان إلى اسفل الجدار ثم إلى الأعلى نحو جيم الذي يرتدي ملابس المدرسة مضطجعاً على الفراش. يصدر عن هورن السفينة صوت محزن يلفت انتباه جيم إلى النافذة وينظر باتجاه النهر.

زاوية جديدة للنافذة التي يقف بها جيم يراقب الزورق الياباني المسلح وهو يرسل إشارات ضوئية نحو الساحل.

قطع لثلاث لقطات متوسطة خارجية البحار اليابانيين وهم يرسلون الإشارات.

قطع للقطة عامة للنهر، الفندق والزورق المسلح في الخلفية في هذه اللقطة نشاهد اثنتين من السفن اليابانية تتبادلان الإشارات. فجأة تظهر إشارة ضوئية ثالثة قادمة من نافذة إحدى الطوابق العليا في الفندق.

قطع لغرفة جيم في الفندق ونراه يرسل إشارات ضوئية بمصباحه اليدوي لنقف هنا قليلاً ونعيد الكيفية التي تم بها إنشاء البناء السينمائي: أولا استخدام الحزمة الضوئية ولعبة جيم الصغيرة "الطائرة" كثف سبيلبرج عناصر قصتين في صورة واحدة قادتنا بوضوح نحو جيم. أنه خيار لإثارة العواطف والذكريات نحو الطفولة وقدم لنا الضياء المتقطع ولعبة الطائرة والتي سيكون لها أهمية خاصة في المشاهد التالية.

قرار صوري آخر عوض استخدام إشارات الباخرة الحربية التي وضعت بالرواية باستخدام الضياء المتقطع لسبب واضح هو القدرة على رؤية الضياء من مسافة بعيدة لقد فسح ذلك احتمالات جديدة للقطات. كما أنها معقولة ظاهرياً أكثر من

الإشارات الضوئية للباخرة عندما اعتقد جيم بأنه قد قام بدون قصد بإرسال إشارات استفزازية إلى الزورق الياباني بواسطة مصباحه اليدوي.

عندما صور المشهد بشكل مخالف عما ورد في السيناريو واللوح القصصي، نحن لم نشاهد جيم يعود من الشباك لالتقاط المصباح، فبتقديم المصباح في اللقطة الافتتاحية للمشهد بجانب طائرته الصغيرة لن يكون من الضروري مشاهدة جيم يأخذه من على الطاولة وذلك بحذف اللقطات بين التسلسل العام للمشهد والتي توضح جيم وهو يلتقط المصباح اليدوي ويذهب إلى النافذة أصبح المشهد أكثر انسيابية وان المشاهدين فوجئوا (لكنهم ليسوا مشوشين) عندما ظهرت الإشارة الضوئية من الأعلى فوق إشارة اليابانيين في اللقطة العامة لمنظر النهر.

أضاف سبيلبرج تغييراً نهائياً على اللوح القصصي في المراحل المصورة عندما ذعر جيم بانفجار القذيفة ملقياً بنفسه إلى الخلف على الأرض تابعته الكاميرا بحركة بأن لكن تركته في منتصف الطريق، حركة بان سريعة لتسجيل لحظة سقوطه على الأرض من خلال انعكاس الصورة على ثلاثة مرايا موصولة بمفاصل إحدى المرايا اهتزت بحركة إلى الإمام نتيجة الانفجار لنشاهد من خلالها مدخل الغرفة من خلال الباب في الوقت الذي نرى فيه الأب يدخل إلى الغرفة أما جيم فقد انعكست صورته في المرآتين الأخرتين والأب صورته في الثالثة. في هذه الحالة أصبحت لدينا ثلاث لقطات يضمها إطار واحد لقد تم تنفيذ ذلك بحذاقة بارعة بحيث أن النتيجة كانت رائعة وبشكل غير مباشر.

استثمر فيلم إمبراطورية الشمس مواهب اثنين من رسامي الإنتاج "ديفيدجوناس" و" إيد فيرلوكس" اللذان عملا في المشروع لمدة عام تقريباً لقد استخدما صور فوتوغرافية لشنغهاي عملاً في القسم الفني في مجمع أمبلين لسبيلبرج في مدينة يونيفرسال وكما هو الحال مع الكثير من رسامي ومخططي الإنتاج الذين تحدثت معهم، بدأ جوناس عمله كرسام للإنتاجات في قسم دزني للرسوم المتحركة مبلورا مهاراته في التخطيط ورواية القصة صوريا قبل أن ينتقل إلى سينما الحدث الحقيقي.

لقد رسمت الألواح الصورية لأمبراطورية الشمس في الأصل لتملأ كل صورة صفحة بالكامل بأبعاد "8,5× 11 بوصة" وكانت ذات تفاصيل استثنائية وتعرض إحساس "جوناس" الرائع بالتكوين وقدرته على رسم الشخوص. أن هذا المستوى من التنفيذ المعقد لرسم الألواح القصصية لم يحصل سابقاً خصوصاً أن كل مشهد من الفيلم تقريباً قد تم تخطيطه بنفس المهارة الصورية عمل "جوناس" و"إيد فيراوكس" بساعات العمل كاملة لما يقارب العام في هذا المشروع.

البحث عن النجاح المهني في تخطيطات الإنتاج:

SEEKING ACAREER IN PRODUCTION ILLUSTRATION

الألواح القصصية عبارة عن مهارات عالية التخصص تعرض القليل من التميز الشخصي المتوقع للفنانين على عكس الحقول الأخرى. ويتم تكليف رسامي الإنتاج وبمديات كبيرة للعمل في أفكار الآخرين ليكونوا بعدئذ تحت ضغوطات شتى لإكمال عملهم بفترة قياسية بالنسبة للبعض منهم فإن التعاون والاشتراك مع مصمم إنتاج ومخرج جيد إضافة إلى الفرصة الكبيرة لرؤية مخططاتهم تتحول إلى فيلم عظيم هي الجائزة العملية لجهودهم.

إرشادات : INSTRUCTION

واحدة من أسباب تأليف هذا الكتاب هي أن القليل جداً من كورسات الفيلم السينمائي تتضمن دروسا في تصميم وتخطيطات الإنتاج. على الرغم من أن مخططات ورسوم الإنتاج عامة وعمل الألواح القصصية تحديداً هي ثمينة تماماً للمخرج والمنتجين وللمؤلفين، كما أن هذا الموضوع لا يدّرس في أغلب الجامعات المعينة بفن الفيلم. كميلي أبوت رسام الإنتاج الذي تضمن الفصل الثاني من هذا الكتاب عمله في هذا المجال، يدرس كورس في الألواح القصصية تحت عنوان "استيعاب الألواح القصصية للصور المتحركة" في جامعة (UCLA)* ومن المحتمل أن يكون هذا الكورس الوحيد في البلاد المكرس

(*) جامعة مشهورة في ولاية كاليفورنيا الأمريكية لتدريس فن الفيلم، المترجم.

لدراسة تخطيطات الإنتاج.

من المحتمل بالنسبة للطلبة أن يجدوا دروس في عمل الألواح القصصية في حقل أفلام الكارتون في المعهد الأمريكي للصور المتحركة في لوس أنجلوس حيث يقدم كورسات في الألواح القصصية، الرسم الحي، رسومات الخلفيات وعناوين أخرى تخص تكتيك الصور المتحركة. أن هذا المعهد مرتبط مع "نقابة العاملين في أفلام الكارتون" ومختصي الصور المتحركة للشاشة" وان تلك الكورسات تدرس بشكل عام من قبل أشخاص محترفين عمليا في هذا التخصص. وحتى إذا كانت مهتما بتخطيطات الإنتاج لأفلام الأحداث الحقيقية، فإنك من المحتمل "إذا توفر لك الحظ" أن تعثر على دروس في مجالات لها علاقة بأفلام الكارتون، لطالما أن بعض الجامعات الفنية تعرض الآن دروساً في هذا الحقل. كما أن هناك القليل من المدارس والجامعات في الولايات المتحدة تتضمن مناهجها دروسا في التصميم، الأخبار السارة هي أن التدريب التقليدي في جامعات الفنون الجملية أو جامعات فنون الدعاية لا زالت تعتبر أساسا ممتازا لمصممي الإنتاج وللمديرين الفنيين ورسامي الإنتاج العديد من الجامعات الفنية تقدم دروساً في فن الدعاية التي تتضمن في منهاج الدراسة"الألواح القصصية للدعايات التلفزيونية" وعلى أية حال فان التركيز في هذه المناهج ينصب على تكتيك الرسم والمواد المستخدمة مثل "قلم الماجك" والمواد اللونية الممزوجة أكثر من كونه درس يهتم بتكتيك الصور المتحركة. بالرغم من أن المهارة في الرسم مهمة، فإن رسام تخطيطات الإنتاج هو من حيث المبدأ مصمم للصورة ويكون اهتمامه الحقيقي في التصوير السينمائي وعملية المونتاج ودروساً في تاريخ السينما وتكنيك التصوير الفوتوغرافي، لذلك هي ضرورة قائمة مهما كانت مهاراتك قوية في التخطيطات.

الاتحادات: Unions

هنالك منظمتان فقط تمثلان رسامي الألواح القصصية، كلاهما في كاليفورنيا الأولى هي رسامو وفنانو - الفرع المحلي (I. A. T. S. E. 790) الاتحاد الدولي لمستخدمي الخشبة المسرحية) وينظم تحت سلطاتها القانونية في الألواح القصصية لسينما الحدث الحقيقي ورسامي الإنتاج. وان معظم فن الألواح

القصصية في هذا الكتاب قام بها أعضاء في هذا الاتحاد أن الحجة الرئيسية لنقابات أعضاء الحرفة الواحدة في صناعة السينما هي إنها أي (النقابات) ترعى مجموعة صغيرة من الفنانين والحرفيين ذوي المهارات المتخصصة العالية بان توفر لهم نوعاً من درجة الاستقرار الوظيفي في مهنة متقلبة وسريعة التأثر. بدون النقابات فان العديد من الفنانين سيتركون هذا الميدان للبحث عن عمل في مكان آخر خصوصاً خلال فترات الركود حاملين معهم المعلومات والخبرة الفذة في هذا الحقل. وبمدى كبير فإن ذلك قد حصل فعلاً عندما أخذ التصوير يتناقص في الاستوديوهات في نهاية الخمسينات في الماضي القريب منعت النقابات التجارية الكثير من الفنانين الجدد من الانضمام إلى هذا الميدان أما اليوم فان الصعوبة الرئيسية تكمن في الحصول على عمل في أي صناعة وخصوصاً الحرف التي تتطلب براعة فنية هي ندرة ذلك النوع من العمل وليس ضغط النقابات.

مارست اليوم اتحادات ذوي المهن الواحدة في صناعة الصور المتحركة دوراً أقل تحكماً كما كانت تفعل في الماضي، وبالتحديد عندما أصبح هناك الكثير من النقابات المستقلة في إنتاج الأفلام خارج لوس أنجلوس، وبينما نرى أن التكلفة المادية لصنع الفيلم تتصاعد بوتيرة أسرع من وتيرة التضخم، وان السبب الرئيسي هو أن تكون تكلفة فلم سينمائي بسيط عدة ملايين من الدولارات سببها الرواتب الضخمة للمنتجين والمخرجين والنجوم يضاف إلى ذلك التكلفة العالية لتسويق الفيلم. بالمقارنة مع ذلك فإن أجور ذوي المهن العالية المنتمين للنقابات هي رخيصة.

الفرع المحلي 790 هو صغير جداً بعدد أعضاء فعالين لا يتجاوز السبعين أن الانضمام إلى الاتحاد لا يحدد من الناحية الفعلية عن طريقها لكن ذلك يعتمد أولاً على نظام الأقدمية المهنية والذي يشبه جدول خبرة منتجي الصناعة لكي يكون رسام المخططات قادراً على الانضمام إلى النقابة فيجب أن يكون قد عمل ثلاثين يوماً تحت شروط عقد الاتحاد. السلطة القانونية للفرع المحلي 790 هي مقتصرة على مقاطعة لوس أنجلوس فقط بينما نجد هناك فرعاً آخر في سان فرانسيسكو أيضاً، فان رسامي ومخططي الإنتاج لا تمثلها الفروع المحلية الأخرى في بقية

المقاطعات لذلك فان من الممكن جداً الحصول على عمل في فيلم خاضع للنقابة أو غير خاضع لها في أي جزء من الولايات المتحدة الأمريكية بغض النظر عن توفر الشروط الخاصة بجدول المنتجين.

أخيراً فقد انضم الاتحاد المحلي 839 والخاص بفناني أفلام الكارتون إلى L. A. T. S.E لكن ذلك الاتحاد يمثل فقط العاملين في أفلام الكارتون لكن بعض رسامي الإنتاج ينتمون إلى النقابتين. وبالرغم من وجود تداخل في المهارات لكن يبقى لكل حقل منهجه وتقنيته الخاصة به والتي هي فذة حقا.

4- تجسيد التصور: VISUALIZATION

الأدوات والتكنيك: TOOLS AND TECHNIQUES

ألواح الصور الفوتوغرافية: PHOTOBOARDS

إن عمل الألواح القصصية ليست الطريقة الوحيدة لتحويل الأفكار إلى تخطيطات وصور مرئية قبل أن تحول إلى فيلم. طريقة أخرى للاقتراب من الفيلم أخذت في هذا الكتاب هي الألواح الفوتوغرافية، فائدة تلك الألواح هي سهولة تنفيذها إضافة إلى اشتراكها في الصفات البصرية وصفات الرسوم التخطيطية للصور المتحركة عمق الميدان وطول البعد البؤري قرارات من الممكن جداً موازنتها بشكل صحيح في الألواح الصورية إضافة إلى تقييم أهمية الإنارة، لكن من مساوئ هذه الطريقة هي أن المجسمات والمشاهد يجب أن تصنع بمراحل وان كانت تجري ببساطة. أن من الاستحقاقات النسبية للألواح القصصية ضد الألواح الفوتوغرافية لها علاقة بالكثير من الأشياء الخاصة بتهيئة المشاهد: مشهد درامي صغير وبشخصيات محدودة هو مثالي للألواح الفوتوغرافية بينما مشهد إثارة وفعل يعرض مجموعة كبيرة من الناس يكون من السهولة تنفيذه بالمخططات.

الفيديو: VIDEO

التطورات السريعة التي حصلت على الفيديو المنزلي خلال العقدين الأخيرين منحت المخرجين فرصاً ممتازة لأجراء استعراض صوري لأفكارهم بطريقة مقاربة كثيراً وبنفس البنية التي سوف يتم بها تصوير تلك الأفكار سينمائيا. أن التواضع النسبي لأسعار كاميرات الفيديو ونظام المونتاج المنزلي الذي يتيح أجراء عملية تقطيع نظيفة هي في المتناول، مما يعني إجراء عملية تقطيع وتركيب أولي للمشاهد وبالطبع فان النتائج المترتبة على هذه العملية تكون أكثر صقلاً وتشذيباً عند استخدام الألواح القصصية. أن المشاهد هنا كما هو الحال في الألواح الفوتغرافية يجب أن تهيء وان تصوير رؤية المخرج بالفيديو هي أصعب على المخرج كثيراً من مشاهدة صفحات الألواح القصصية.

أن التجسيد الصوري بالفيديو تحديداً لا يكون ملزما بوجود نقابة بل أن صنع فيلم بشكل فردي يعتمد هنا على الممثلين الذين يجرون تمارين "بروفات" دون المطالبة بأجور تذكر فبينما الممثلون يجرون تدريباتهم تستطيع أن تختبر أفكارك بشكل مرئي في نفس الوقت إذا لم يكن لديك كاميرا فيديو فعليك أن تفكر بشراء واحدة. أنها مفيدة للمخرج وبطرق عديدة للحد الذي سوف لن تأسف فيه على شراء واحدة.

على أية حال، إذا كان باستطاعتك توفير هذا المبلغ الضخم والثقيل جداً (750-1200 دولار) من سعر الكاميرا، فإنك من المحتمل تستطيع تبرير ذلك الأنفاق كجزء من ميزانية التصميم الخاصة بفيلمك.

ولتطوير ما صورته عن طريق الكاميرا تستطيع أن تقوم بمونتاج اللقطات الأختبارية أو التدريبية وربطها على شكل مشاهد أقصد هنا بالمونتاج قطع فقط أي بدون مزج، أن هذا النوع من الأجهزة من الممكن استئجاره بشكل يومي أسبوعي أو شهري VHS وسوبر VHS و8 ملم أشكال متعددة ومتوفرة تتراوح أسعار استئجار تلك الأجهزة بين 800 – 1200 دولار أسبوعيا إذا كان ذلك خارج حدودك المادية فان المحطات التلفزيونية المحلية التي تشاهدها في بيتك لديهم أجهزة مونتاج في متناولك مجاناً لطالما إنك تعمل بصفة شخصية وليست تجارية. في نفس الوقت فان القانون الفيدرالي في الولايات المتحدة يلزم شركات الكيبل التلفزيونية بإيجاد وسيلة أو قناة يمكن من خلالها للمواطنين بالتدريب على الأجهزة. ومنذ أن أصبح ذلك نظاماً متبعاً أصبحت شركات الكيبل غير ملزمة بالتنفيذ ما لم ينظم عقد منفصل بين تلك الشركة وبين مجلس البلدية المحلي. حالياً فان كل شركة كيبل هي حالة منفصلة عن الأخرى، لكن مع زيادة أسعار الخدمات التي تقدمها الشركات الكيبلة لعامة الناس أثر العديد منا الاستمرار في تقديم خدماتها للتدريب على الأجهزة لموازنة امتعاض المستهلكين من ارتفاعات الأسعار.

أقراص الفيديو، (DTV) DISC TOP VIDEO

تعددية الوسائط أصبحت اليوم أحد أكثر القضايا سخونة في الكومبيوتر

الشخصي (PCS) صوت وصورة وكلمات هي الوسائط التي تنسب لها، وربما يبدو هذا الحديث مشابهاً للتأكيدات التي تسمع في المعارض العالمية الخاصة بالكومبيوتر، إلا أنها سوف تغير الطريقة التي تتصل بها مع الخارج. بعد ازدهار عملية النشر عن طريق الكومبيوتر فان جهاز (DTV) المجهز بالصوت والصورة هو جزء من تلك التعددية في الوسائط التي تحدثنا عنها، وبينما أصبح جهاز الكومبيوتر قادراً على النشر بواسطة "الطابعة الليزري" فان (DTV) هو بالحقيقة نتيجة لالتقاء وحشد تقنية رقمية جديدة - مثل كومبيوتر التصوير أو خاص بالتصوير والقرص المدمج - كيفت عن أجهزة كومبيوتر باهظة الثمن متعددة الأنظمة وكرست لخدمة الكومبيوتر الشخصي.

ماذا يستطيع (DTV) أن يفعل ؟ قياساً إلى القدرات التصويرية لأجهزة كومبيوتر "ماكنتوش - تستخدم بشكل واسع في- DTV فان تلك الأجهزة تستطيع أن تفعل كل شيء طالما أن الموسيقى، الصورة الفوتوغرافية، الفيديو والتخطيطات والفيلم كلها تُرّمز وتحول إلى أرقام ضمن لغة عددية مفردة بحيث يستطيع الكومبيوتر أن يعالجها، أن الكومبيوتر الشخصي بإمكانه أن يقوم بعمل لوح المونتاج وتركيب الموسيقى، لوح الرسم ومطبعة صحفية. يمكن كذلك إنشاء واختراع أي عمل فني أصيل بواسطة الكومبيوتر أو أن يتم التزود به من مختلف المصادر كالفيديو، الفيلم الأقراص المدمجة صورة فوتوغرافية، مخططات وكذلك من النص المكتوب. وعندما تتم إدخال الصورة أو الصوت فإن بإمكان الكومبيوتر أن يعالجها بعشرات البرامج قبل أن تولد تلك المادة الفنية من على شاشة الكومبيوتر. إذا كان لديك شريط VHS تستطيع أن تغذي به جهاز الكومبيوتر وتضيف "التاتيل" العناوين الرئيسية أو تستطيع أن تحسن الصورة بالمؤثرات الخاصة أو الصور المتحركة "الكارتون" في الوقت الحاضر فان مستوى ونوعية شريط الفيديو الذي يتم إنتاجه من الكومبيوتر ربما لا يحمل مواصفات الأشرطة التي تبث من على شاشات التلفزيون لكن ذلك الشريط وليد الكومبيوتر في تطور مستمر وعلى طول الوقت. وبتغير بسيط في السقف الزمني قد تنبئ بالتوصل إلى وضوح عالي المستوى في الصورة التلفزيونية عندئذ سوف تتسع الهوة بين صورة الكومبيوتر الشخصي والمستوى العالي آنف

الذكر، أن الاتجاه الصنعي لحرفة الصحافة في الكومبيوتر راقبت بانتباه واستمرارية الدعايات التجارية التلفزيونية التي صنعت بكومبيوتر الماكنتوش وإذا ما راقبنا الأمور بشكل أقرب فإنك ستجد الكومبيوتر الشخصي بسعر 600 دولار قد تم إلحاقه بوحدة كومبيوتر إضافية بقيمة 1500 دولار، وعليه أصبحت الدعايات التجارية تستكمل أجهزة طباعية كرست لذلك الإنتاج وبقيمة مادية عالية بكثير. أن الواقع يشير بأن الكثير من مراكز المؤثرات الخاصة، بضمها "INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC" يستخدمون كومبيوتر الماكنتوش خلال عمليات التصميم والإنتاج. ومن هذا المكان أصبح الكومبيوتر الشخصي يتصاعد لكي يدخل إلى حقل عملي ملائم جداً عند تصميم الألواح القصصية ونظام المخططات الأولية للفيلم وشريط الفيديو. أن الفائدة الحقيقية لذلك الأفق هو أن الكومبيوتر الشخصي قادر على توليد معلومات توقيت دقيقة جداً التي من الممكن استخدامها للسيطرة على أنظمة طباعية وتخطيطية أكثر تعقيداً أو وحدات سيطرة حركية على الأشكال وحسب الاختيار الخلاق لمبرمج الكومبيوتر.

إن ذلك هو مفيد جداً لعمل المؤثرات الخاصة والصور المتحركة عندما تكون الدقة البالغة هي الحاسمة. أن منزلة الفن في الوسائط المتعددة تتغير بسرعة كبيرة للدرجة التي تكون في التوقعات المستقبلية حقيقة ملموسة خلال أشهر. ولا تزال الكثير من النتاجات تمثل القابليات الأولية لكومبيوتر الأقراص الفيديوية وفيما يلي نقدم بعضا منها.

الألواح القصصية / برامج الصور المتحركة :

STORYBOARD/ ANIMATION PROGRAMS

برامج الصور المتحركة صممت لخلق عروض في الأعمال التجارية والثقافية لكنها قابلة للتطويع في تطبيقات ترفيهية مثل عمل الألواح القصية للصور المتحركة. هناك الكثير من التداخل والتشابك بين الاستخدامين السابقين لكن المفاضلة انهارت من خلال محور المفاهيم ضد طريقة التقديم.

اثنان من المنتجات الرئيسية طرحت برنامج الألواح القصصية المقدم من قبل "AMERICAN INTELLIWARE" و"DIRECTOR" المقدم من قبل "MACRO MIND" هذان البرنامجان يمثلان الاختلاف برنامج الألواح القصصية طور من خلال مشروع مغامرة مشتركة بين "CAMBRIDGE MEDIA LAB" و"AMERICAN FILM INSTITE" والتي أصبحت أخيراً "AMERICAN INTELLIWARE" لتكون بذلك شركة مستقلة مقرها كاليفورنيا متخصصة في برامج الكومبيوتر لصناعة الصور المتحركة. أن برنامج الألواح القصصية مصمم لكي يكون أداة مفاهيميه فعالة بيد المخرج كما أن ذلك البرنامج يتيح القيام بمونتاج سهل للمشاهد التي يتضمنها ذلك البرنامج أو التي تؤخذ من مصدر آخر. هناك مكتبة صورية شاملة أو ما يسميه الرسامون "ملف القصاصات السينمائية "CLIP FILE" تتضمن خطاً منفصلا لرسم الأشخاص والإكسسوارات ومناظر متنوعة، اختفاء وظهور تدريجيين، مسح، مرج وبأطوال وتوقيتات مختلفة ناهيك عن تحريك الصور بشكل حيوي وفعال. أن نسبة عرض الصور التلفزيونية إلى ارتفاعها يمكن أن يتغير أما بناءا على النسب القياسية المألوفة أو يُصنع خصيصاً بناءا على طلب الزبون. أن برنامج الألواح القصصية يسمح بتصميم الصورة المفردة حسب الطلب وبحجم صفحة كاملة مرفقة معها ملاحظات وصفية مكتوبة حسب رغبة الزبون كما أن الصور المختارة يمكن تركيبها على ورقة منفصلة تكون مشابهة لما يسمى - النسخة الأساس- ممنتجة ومرمزة من حيث التوقيتات لإعادة مشاهدتها وحسب الرغبة. من الممكن طبع الألواح الصورية على نسخ وبمختلف الوسائط أو أن تعرض من على شاشة الكومبيوتر بشكل متحرك ومتواصل هناك طرق أخرى للعروض في

هذا البرنامج الهائل القوة والذي استخدم من قبل المخرج "برايان دي بالما" لتصميم فيلمه "ضحايا الحرب" "ونار المغرورين".

عودة إلى الفرق بين برامج المفاهيميه والبرامج المتخصصة بتحقيق المحتوى العام لمفهوم المشهد وبرامج طريقة التقديم "الأسلوب الذي من خلاله يقدم العمل الفني"، أن برنامج الألواح القصصية صمم لكي يشاهد من قبل فريق الإنتاج أو يقدم ألواناً مقنعة للغاية من خلال المادة لكي تشاهد من قبل مجموعة واعية من المشاهدين أن برنامج "MACROMIND" و"DIRECTOR" برنامجان قد تم تطويرهما ليشاهدا من قبل فريق الإنتاج في جلسات عمل مخصصة لاقتناء ذلك النوع من البرامج أو أن يشاهدهما زبون في وكالات الدعاية أن برنامج "DIRECTOR" دمج كل ما هو ضروري من تهذيب وتنقية لرجال الأعمال اللامعين أو من أجل القيام بأساليب إظهار مبهرة للصناعيين ذوي الاهتمام، وتتضمن تلك الأساليب إمكانيات عرض صورية مصحوبة بخط متكامل للصوت النص المكتوب يمكن أن يحول إلى لفيفة من الورق، بالدوران على محور، ينحرف ويميل إلى اتجاهات مختلفة كما يمكن أن يعالج بومضات براقة مشعة على غرار المؤثرات الخاصة "يمكن تغيير ذلك ليلائم جمهور مشترك" إضافة إلى أنواع عديدة من الأوجه بنيت في ذلك النظام. أن مستوى الصور المتحركة في "DIRECTOR" و"STORY BORDER" والممكن تحقيقها بسهولة مقعولة جداً أما مشاهد دزني الخاصة بالإنسان والحيوان والمتحركة ذاتيا ليست موجودة لحد الآن في هذين البرنامجين، إلا أن محركي الكارتون ومخرجي الأفلام السينمائية سيجدون على آية حال بأن برنامج "Director" مرن للدرجة التي يمكن معها صنع ألواح صورية للدعايات التجارية التلفزيونية، عناوين المشاهد، ومشاهد الأفلام، إضافة إلى إمكانية تغذية ذلك البرنامج بصور مفردة من الفيديو "فريمات أو كوادر"، صور من التخطيطات، صور فوتوغرافية وصولاً إلى حشد مشاهد مقعدة قبل الدخول في عملة المونتاج متزامنة مع موسيقى أو خط آخر للمؤثرات الصوتية.

كلا البرنامجين يستطيعان ابتكار ألواح صورية للصور المتحركة، وكل برنامج

يتضمن فوائد الـ "STORY BORDER" كبرنامج أسهل نسبياً للاستعمال، وان المشاهد يمكن تركيبها بسهولة أما "DIRECTOR" فطالما أن أهدافه هي مقابلة متكافئة وفعالة مع ما يطرحه الإنتاج من متطلبات وعليه فإنه بالضرورة أكثر تعقيداً ومستهلكاً للوقت لأي فنان. أن القدرة على التغذية بشريط الصوت والموسيقى هي حالة ثمينة جداً لكن الشكل النهائي للشريط الصوتي المتكامل يجب أن يبتكر وان ذلك يحصل من خلال البرنامج نفسه وهو جزء أساسي من المهارة عدا القدرة على تكوينه وإنشاء الألواح القصصية وعليه فان التعقيد الذي يوصف به البرنامج هو حق من حقوقه المشروعة.

إن برنامج "STORY BORDER" هو ملائم تماماً لاحتياجات المخرج المستقل وان السرعة العملية التي يتمتع بها بديل واقعي لطريقة الألواح القصصية المرسومة تقليدياً. إلا أن ذلك على أية حال هو ليس حقيقة برنامج "DIRECTOR" والذي يلائم وكالات الدعاية أو أقسام وسائل الاتصال المتحدة عندما يقومون باستعراض خيارات أساليب التقديم والإظهار وتداخلها مع مصادر ذلك القسم لتعزيز ما يمكن إنتاجه واقعياً كلا البرنامجين يعملان بشكل ممتاز عندما استخدمها مع أجهزة إضافية من "HARDWARE" مثل الطابعة الليزرية وكارتات فيديوية تغذي الكومبيوتر، أن هذه المؤهلات كغيرها من التفاصيل الكثيرة في هذا الحقل مرتبطة بالتكنولوجيا، لذا فنحن نستطيع أن نتوقع بأن كومبيوتر "ژزدَعزدشۀ الألواح القصصية مستمرة بالتحسن والتطور بشكل سريع.

برنامج التصاميم والتخطيطات الأولية : CAD Programs

إن التقنية الخاصة لهذا البرنامج شائعة الاستخدام في الحقل الهندسي والمعماري وكذلك لتنفيذ تطبيقات المؤثرات الخاصة للصور المتحركة والمخططات الصورية إضافة إلى أن CAD تدخل في حقل تصميم المنظر في الفيلم والمسرح على حد سواء. أن المزايا التقنية لبرنامج CAD والتحسينات المستخرجة منه في تصميم الأعمال كانت السبب وراء التخطيطات المتجسدة صوريا ذات التقنية العالية التي نشاهدها من على شاشات التلفزيون، كأن تكون شعار القناة التلفزيونية ومقدمات البرامج الرياضية والعديد من الدعايات

التجارية. جوهرياً فأن CAD يتيح للمصمم أن ينشئ منظوراً مجسماً بثلاث أبعاد لأي موضوع يختاره شخصياً ثم يستطيع تحريك ذلك الموضوع بحركة دولابية إلى أي اتجاه يحبذه. إذا كان الموضوع المرسوم هو بيت وان الفضاء الداخلي له قد تم رسمه خرائطياً، فان المصمم يستطيع دخول ذلك البيت من الباب الخارجي إلى الداخل ويتحرك بحرية بين الغرف ليرى من على شاشة الكومبيوتر ما يراه في أي بيت وكأنه حقيقة واقعة طالما أن هذا المجسم "البيت" بالأبعاد الثلاثة قد تم بناؤه عن طريق خريطة معمارية ذات ارتفاعات، فأن تبسيط هذه المجسمات من حيث التخطيط الخارجي فقط وبدون البنية التركيبية هي عملية ممكنة. وعلى أية حال فإن من الممكن جداً إضافة تلك البنية بحيث يبدو كل تفصيل متعلق بالفضاء الداخلي للبيت مشذب وملون، ابتداء من الورق الذي يغطي الجدران والأثاث وصولاً إلى اتجاه الضوء القادم من المنور أو الشباك وقت غروب الشمس. على ضوء توفر هذه الإمكانية فان من الممكن استخدام تقنية CAD لبناء لقطات متحركة في منظر لم يتم بناؤه بعد أو حركة تلك اللقطات في موقع التصوير الذي يبعد في الواقع آلاف الأميال لكن مستندين في ذلك إلى صور فوتوغرافية وقياسات ذلك الموقع.

في هذه الناحية يكوّن CAD رؤية عالية ومتقدمة لوجهة نظر الكاميرا وزواياها لكن حتى بعد ولوج ونفاذ هذه التقنيات إلى مواقع تصوير الفيلم، فان الوسائط التقليدية الأخرى كالرسم بقلم الرصاص والحبر سيستمر استخدامها طالما أنها تتمتع بقياسات وآفاق عاطفية وذات نكهة خاصة تعتبر فذة وثمينة، في النهاية فان الرسوم المنفذة ستغذي الكومبيوتر للاستفادة من قدرة الكومبيوتر لمعالجة أي صورة أو جزء في أعماق ذلك الرسم أو التخطيط.

إن القوة الكامنة لهذا النوع من التكنولوجيا لتصميم الصور المتحركة هي واضحة وجلّية، هناك الآن الكثير من شركات الكومبيوتر تقوم بتكييف وتطوير برامجها السابقة للإيفاء باحتياجات ومتطلبات مصمم الإنتاج، الشركة الأكثر شهرة في هذه المجال هي ITAL مقرها كاليفورنيا متخصصة في بيع أجهزة الكومبيوتر وبرامجها، في عام 1990 صنعت شركة ITAL برنامج مخصص لصناعة الصور المتحركة سمي "CYBER SPACE" بمحتوى ومفهوم جديدين

بثلاث أبعاد (3-D). من حيث التصميم وطرق إظهار الأعمال الصورية فأن برنامج CYBER SPACE قد طور عن طريق AUTO DESK وهو برنامج أدخل عليه مصمم البرامج "ريندرمان" عدة تحسينات " فاز ريندرمان بجائزة الأكاديمية لأفضل برنامج والذي قام أيضاً بتطور عدة إنتاجات برامجية "CAD" واحدة من ابتكارات برنامج CYBER SPACE استخدام خلية صوت مجسمة بارزة للعيان، والتي تسمح للشخص الذي يرتديها بان يتجول في عالم الكومبيوتر المبتكر.

استخدام مماثل لهذه التقنية تم تطويرها من قبل مصمم يعمل في شركة "دزني" تتيح تلك التقنية ذات التفاصيل المتناهية للمجسمات بان تنطلق داخل عوالم ذلك البرنامج والذي تم إنشاؤه مجسماً بثلاثة أبعاد ثم يتم تسجيله فوتوغرافيا عن طريق إحدى أجهزة الكومبيوتر الخاصة حيث يترجم الكومبيوتر تلك المعلومات ويقوم بصنع خرائط طوبوغرافية (*) ذات ارتفاعات متكاملة الأبعاد.

واحدة من أكثر البرامج الجديدة إثارة لمخرجي السينما هو "VIRTUS WALK THROUGH" لقد ابتكرته شركة (Virtus) المتحدة، الوصف الأدبي لهذا الجيل الجديد من البرامج سمي (CAV) ويوصف بأنه برنامج ابتكار الرؤى للمشاهدين " COMPUTER - AIDED VISUALIZTION" قام المصمم في البداية برسم خريطة وارتفاعات لبناية أو صورة لمنظر طبيعي في البرنامج خلال ثواني معدودة يعرض ذلك المنظر أو المبنى وبثلاثة أبعاد برسم ملون ليغطي شاشة الكومبيوتر بأكملها.

وصلنا الآن إلى الجزء المثير، تستطيع أن تدخل إلى ذلك الرسم ذي الأبعاد الثلاثة وبتوقيت حقيقي، حيث تمشي هناك وتتجول في غرفة أو مبنى قمت أنت بعملية تصميمه. تستطيع أن تغير سرعة تجوالك والاتجاه وزاوية النظر خلال عملية التجوال المستمرة، حيث تستطيع أن تسير داخل غرفة مؤثثة في بيت ثم تستدير لتنظر من خلال النافذة لكي ترى السيارة وهي متوقفة أمام الدار. وعندما تتجول داخل الغرفة فان منظور الرؤية من خلال النافذة يتغير بالتناغم مع حركتك فإذا كان بيتك قد تم إنشاؤه في وسط مروج خضراء، فإنك تستطيع الذهاب إلى النافذة الخلفية لترى المسبح الذي صممه وإذا وجهت خطواتك إلى الخارج

(*) طوبوغرافي: التركيب البنيوي لناحية معينة، المترجم.

تستطيع الدخول إلى المسبح ناظراً إلى الخلف نحو البيت لتشاهده من خلال وجهة نظرك التي تمثل وجودك في بركة السباحة ويكون مستوى النظر إلى الدار أعلى من مستوى الماء بقليل. وإذا رغب المخرج بتركيز اهتمامه نحو جهة محددة فإن عدسة الزاوية يمكن تغييرها إلى مدى واسع (15 ملم و50 ملم)، أن ذلك يمكن القيام به أيضاً خلال ثواني معدودة تغيير أبعاد الغرف في الخريطة بسهولة أيضاً. وبجملة مختصرة فأننا نقول بأنك قد تجولت في أنحاء ثلاث غرف ليت قمت انت بتصميمه، لقد ألغيت عشرات الزوايا لكنك تحب أن تكون غرفة المعيشة أوسع ولعمل تلك التعديلات فما عليك إلا أن تعود إلى الخريطة لتعدل أبعاد الغرفة من 15 × 20 قدم إلى 20 × 25 قدم. وعندما تعود إلى المنظر بالأبعاد الجديدة فان تلك الغرفة قد عولجت من خلال الأبعاد الجديدة وبمنظور جديد يناسب وذلك الحجم. تستطيع أن تضيف نافذة أو أن تغير مكان الأثاث بكل يسر وسهولة. أن تقنية (CAV) هي عبارة عن خرق رئيسي وفي وقت مناسب تماماً مما سوف يغير بالتأكيد طريقة تصميم الأفلام.

إدارة الإنتاج: PRODUCTION MANAGEMENT

أصبحت برامج الكومبيوتر الآن في المتناول ولكل طور من أطوار عملية الإنتاج: كتابة النص وتنظيم الميزانية وجدولة تنظيم التصوير وصياغة وتنظيم الفيلم بعد التصوير، أن هذه البرامج المفصولة عن بعضها يمكن جمعها معاً لذا يكون من الممكن تطابق عدد المشاهد في النص المكتوب مع ما كتب من ملاحظات في الموقع من قبل مساعد المخرج المسؤول عن التتابع والتي تم إرسالها إلى المختبر والمونتير. تماثلاً مع ذلك فان معلومات الميزانية يمكن متابعتها نسبة إلى النشاطات الأخرى التي تم ذكرها.

إن هذه الإنتاجات هي نماذج بسيطة تكون في المتناول من خلال جهاز الكومبيوتر وبرامجه. أن حقبة التسعينات هي بالتأكيد حقبة الكومبيوتر لانه الجهاز الأساسي لمصممي الدعايات التجارية ولكافة الحرفيين ومن كل الأنواع إذا كنت قلقاً من أن المهارات الفنية التي تعول على الصناعة اليدوية سوف تختفي، عليك أن تضع في الاعتبار الفترة السابقة وتحديداً نهاية القرن التاسع عشر عندما توقع الكثير من الرسامين بان الصورة الفوتوغرافية ستجعل من

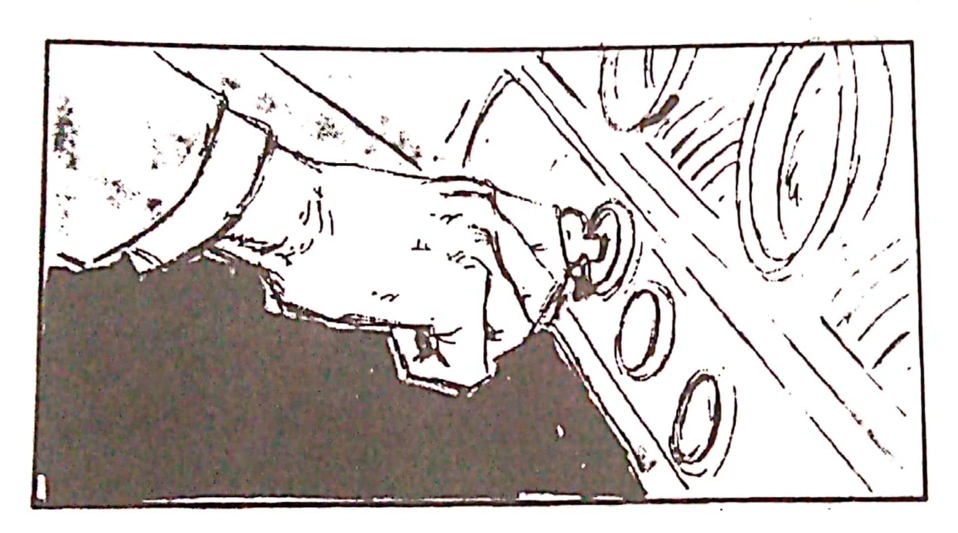
أعمالهم ذات البراعة الفنية اعمالاً مهجورة، أن ذلك لم يحدث طبعاً بالرغم من أن الفوتوغراف قد غير من اتجاه الفنون التصويرية والطباعية، ولن أجادل في الرأي الذي يدعي أن كل ما حدث في هذا الجانب كان نحو الأفضل لكن كتحليل نهائي أقول أن الأشخاص ذوي المواهب والمهارات ومن خلال عملهم ينقشون عمليا رؤياهم للأشياء بغض النظر عن الأدوات التي يجب أن يعلموا بها.

طريقة مناسبة لإنهاء هذا الفصل تكون مع مثال مطول في نقل التصور باستخدام اللوح القصصي من فيلم "إمبراطورية الشمس" أن هذا النوع من النموذج المتتابع لعدة ألواح تم تخطيطها من قبل رسام الإنتاج "ديفيد جوناس" ستراها في نهاية هذا الفصل من الواضح في كل صورة من هذا اللوح القابلية التي يتمتع بها جوناس في وصف اللحظة الدقيقة من الحدث لنقل ديناميكية وأسلوب تقطيع اللقطات.

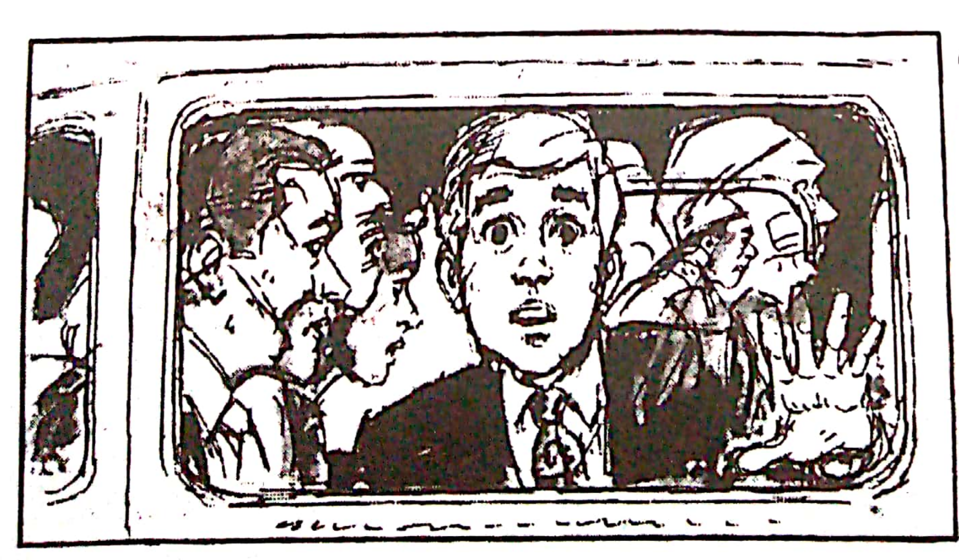
ومن الواضح على أية حال، بأن اللوح القصصي قد وظف لنقل الأسلوب المرئي لستيفن سيبلبرج وان المخرجين المطلعين على أعمال ذلك المخرج يلمسون بعضاً من مؤثراته المفضلة في هذا العمل. على سبيل المثال أن انعكاس وجه جيم من داخل السيارة على النافذة يظهر مع الصور الشبه شفافة والمعينة بالمشهد الذي يدور خارج السيارة لينظر إليه جيم. أن هذا المؤثر البسيط يزاوج بين اللقطة واللقطة المنعكسة بشكل مونتاجي في لقطة واحدة دون الحاجة إلى استخدام القطع بين لقطات داخل السيارة والمشهد الخارجي.



زاوية عامة منخفضة من الشارع حينما يقوم السائق المذعور ياتك بادخال جيم ووالديه الى السيارة قطع إلى

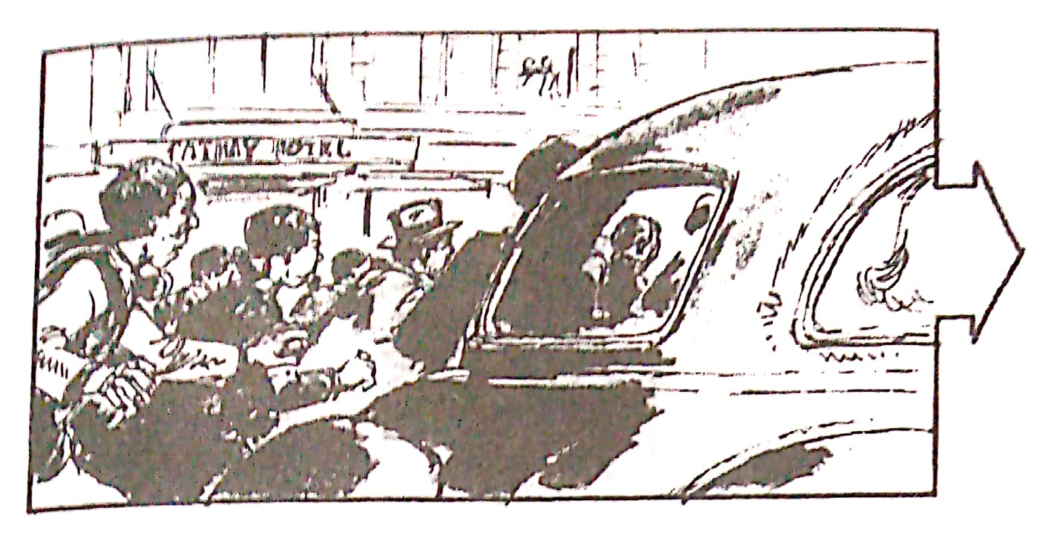


داخل السيارة زاوية من الأعلى على مفتاح تشغيل السيارة يدير ياتك المفاتيح يشغل السيارة قطع إلى

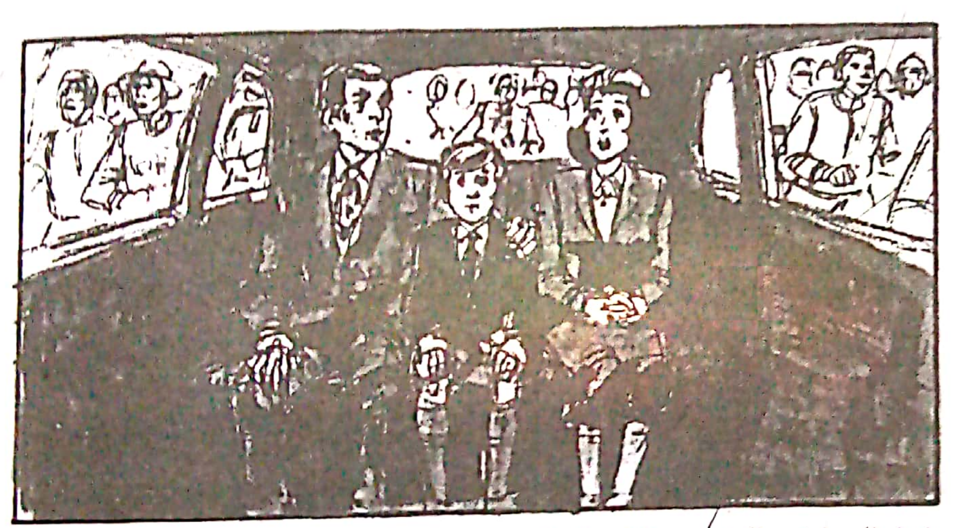


منظر خارجي للسيارة زاوية الى النافذة ويبدو فيها جيم ينظر إلى الخارج للحشود التي تتدافع ويظهر انعكاس صورتهم على زجاج السيارة.

شكل 58: اللوح الصوري لديفيد جوناس لفيلم إمبراطورية الشمس.



تبدأ السيارة بالخروج من الكادر قطع إلى..



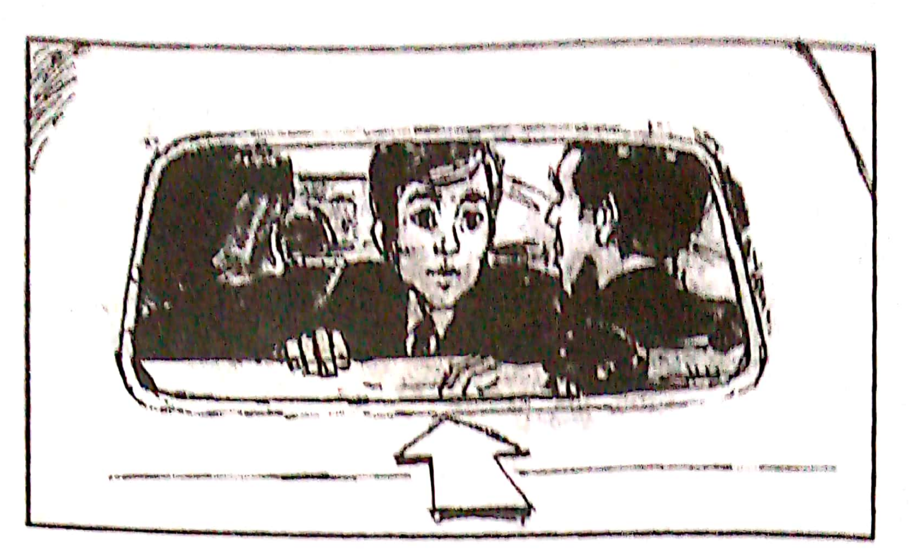
داخل السيارة، والدة جيم ماذا سنفعل؟

والد جيم «ربما سيكون هناك قارب اني اعتذر لكليكما فان ماكس كان على حق قطع الى..



منظر خارجي، لقطة بمستوى زاوية السيارة وهي تزحف مع الحشود قطع الى..

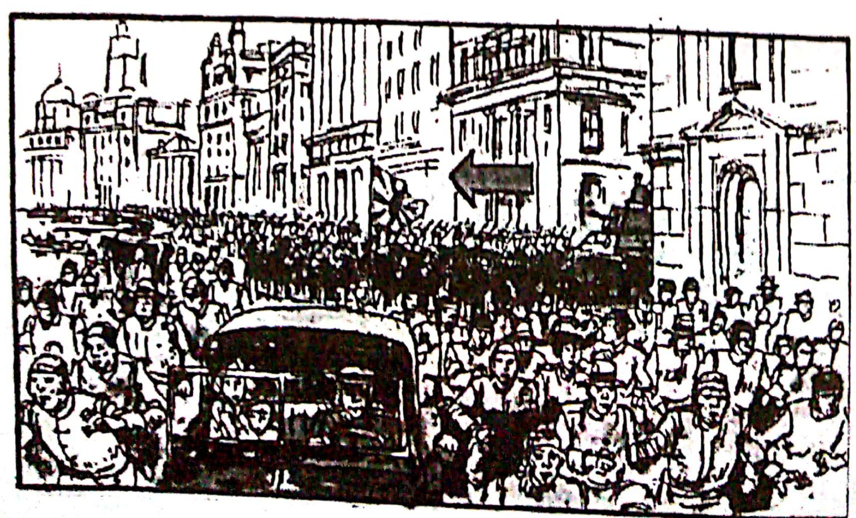
شكل 58: اللوح الصوري لديفيد جوناس لفيلم إمبراطورية الشمس.



خارجي زاوية بمستوى النافذة الخلفية يحدق جيم الى الخارج.

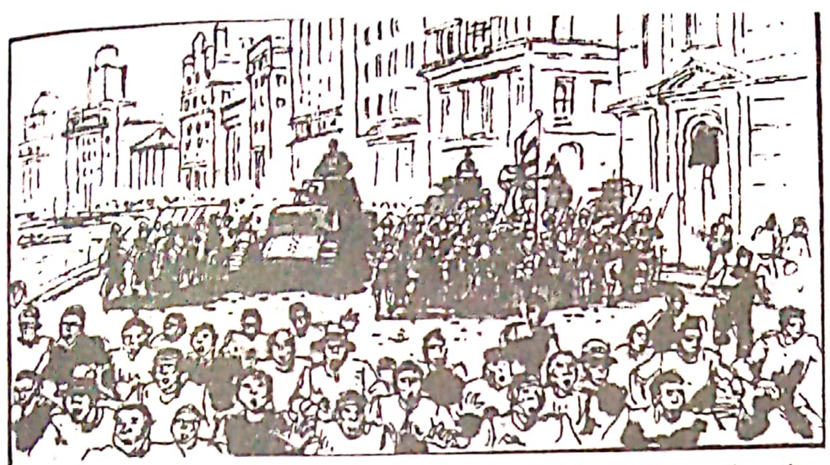


تبتعد السيارة عن الكاميرا متبوع بسيارة اخرى قطع الى



السيارة التي كانت خلف سيارة عائلة جيم من تحت الكاميرا وهي محاطة بحشود من الناس، كردوس من مشاةالبحرية اليابانية يدخلون من زاوية الشارع في الخلف تتبعهم دبابة.

شكل 58: اللوح الصوري لديفيد جوناس لفيلم إمبراطورية الشمس.



وتكون تلك الدبابة متبوعة بدبابتين اخريتين وسيارات مصفحة قطع الى



السيارة بحركة بان الى اليسار كبيرة على والد جيم يتصبب عرقا وهو متوتر ويسمع طرقات على زجاج نافذة السيارة تتحرك الكاميرا الى اليسار نحو

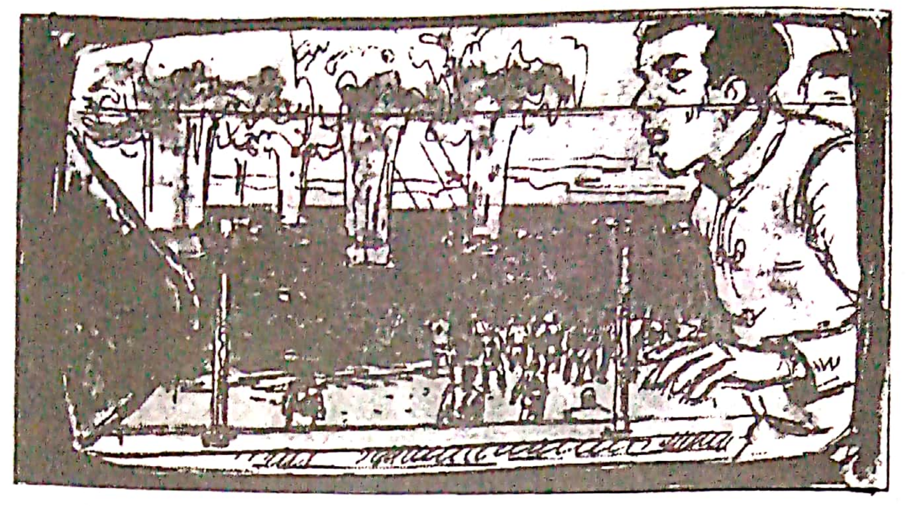


(رجل انجليزي في النافذة)

يقول: هناك رجال في الماء..

انهم بريطانيون

شكل 58: اللوح الصوري لديفيد جوناس لفيلم إمبراطورية الشمس.



يتحرك الرجل الانجليزي نحو النهر وهناك رجال يصارعون الموج في النهر واخرون يساعدوهم (المزيد من الحشود تقف على حافة الشاطئ ويقفون في الطين تسقط قذائف في الماء لتقذف المياه الى الاعلى)



وجه والد جيم منعكس على زجاج النافذة ونراه وهو يهم بالخروج من السيارة

انتبه.. انتبه لوالدتك جيمي.. قطع الى..

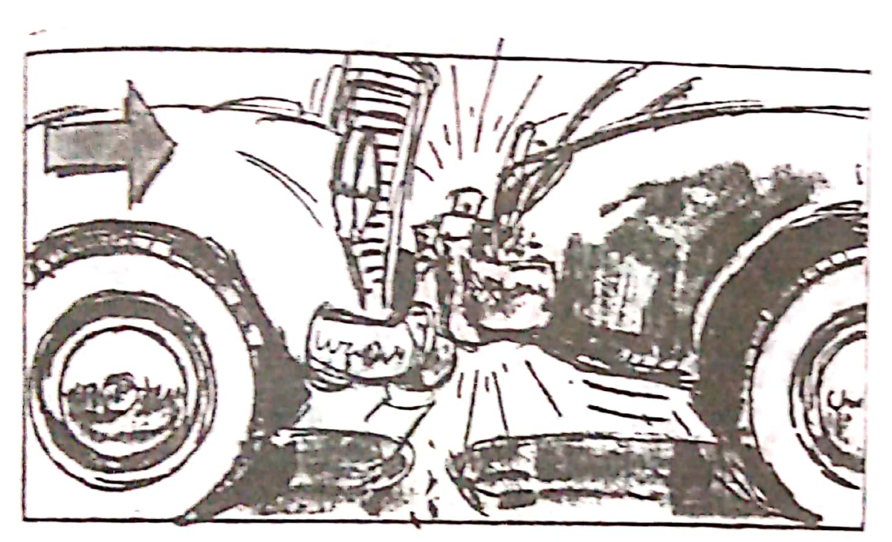


خارج السيارة تنفتح باب السيارة بسرعة ويخرج والد جيم الى الخارج بين الحشود ويسرع نحو الكامير. الكاميرا تندفع الى الداخل.

شكل 58: اللوح الصوري لديفيد جوناس لفيلم إمبراطورية الشمس.



نحو والدة جيم وهي تندفع تاركة جيم ينادي والده، ابقى معنا قطع الى



السيارة الثانية تندفع لتصدم سيارة جيم من الخلف قطع الى

منظر داخلي، المقعد الخلفي من السيارة لنرى جيم ووالدته وهما يرتطمان الى مسند المقعد الخلفي قطع الى

شكل 58: اللوح الصوري لديفيد جوناس لفيلم إمبراطورية الشمس.

5- دورة الإنتاج في الفيلم: THE PRODUCTION CYCLE

إن الدورة الإنتاجية للفيلم تشبه قطار طويل يسحب خلفه قاطرة خلف أخرى من الأجهزة والمسافرين متى ما غادر القطار المحطة - يعتبر ذلك مشابها ومكافئاً لعملية بدء التصوير في فيلم- فان أية تغييرات في الجدول تعتبر شبه مستحيلة، لكن في حالة واحدة يكون فيها المخرج حراً في تغيير اتجاه الفيلم دون شروط جزائية عندما لا يحصل هناك تغيرات كبيرة والتزام عدد كبير من الأشخاص في تلك العملية. عموماً فان ذلك الوقت الذي ربما يحصل فيه تغيير في اتجاه الفيلم عندما يعمل في المشروع كلا من المخرج، المنتج وكاتب السيناريو ومصمم الإنتاج فقط في هذه المرحلة فان على المخرج أن يعتمد على تقنية التصور لبحدد القرارات المتعلقة بالإنتاج وان تلك العملية تزداد صعوبة كلما اقترب موعد التصوير أن من المهم لأي مخرج الفهم الواضح للكيفية التي تم بها توحيد مهارات التصور الشخصية للعاملين في بوتقه جهد مشترك خلال دورة الإنتاج الفيلمية.

إن سينما الحدث الحقيقي وأكثر من أي شيء آخر تكون صعبة التوقع لأنها تعتبر عملية ابتكار فعالة ومسؤولية قانونية لها علاقة بالمنطق الرمزي، وفعالة وذات قوة لأن حدوث غير المتوقع يكون مثيراً للفنان وفي النهاية للمشاهدين، ومسؤولية قانونية لأن الأنفاق المادي لصنع الفيلم وتعقيداته يمكن أن يتحول إلى مشكلة مستعصية عندما لا تسير الأمور كما خطط لها تقنية التصوّر هي واحدة من الأساليب العملية للتقليل من احتمال حدوث تلك المشاكل حتى ولو سار المخرج بفيلمه حتى إلحافه. بتطوير وإنضاج الأفكار والتخطيط الدقيق لتنفيذها قبل التصوير، كل ذلك سيمنح المخرج الحرية الكاملة لتوجيه الانتباه ومعالجة الأشياء الغير متوقعة التي تبرز خلال عملية الإنتاج واعتباراً من الأيام الأولى لكتابة السيناريو وصولاً إلى نهاية عملية المونتاج.

إن جدول مواعيد الفيلم الروائي سواء كان مستقلاً أو ضمن الاتجاه السائد هما متشابهان نسبياً، علماً أن المواعيد المحددة ومهمات الخلق والابتكار تختلف باختلاف المشروع ومدى انهماك المخرج في عملية خلق التصور بشكل عام فان المسؤولية التي تقع على كاهل المخرج والمتعلقة بقراراته المرئية تتحدد من

خلال موقع الكاميرا والمنظر الذي ستصوره أن البيئة المسرحية للفيلم التي تتضمن المنظر والأزياء وتصميم الأثاث والإكسسوارات هي من مسؤولية مصمم الإنتاج المشفوعة بتوجيهات المخرج الموسوعية والمتعلقة بالمفهوم العام والفكرة الرئيسية للعمل.

الأمر الأكثر أهمية في هذا الجانب هو على المخرج أن يحقق منهجيته الشخصية في العمل لتنفيذ مواطن قوته ومهارته الفنية وبشكل محدد. لأجل ذلك فان هذا الفصل يعرض دورة الإنتاج كهيكل مرن تتيح للمخرج فرصة تكيفيها لمقابلة متطلباته المستقلة. وتعتبر كذلك دليلاً عملياً للعملية الخلاقة لطالما أن صنع فيلم هو الحرفة البارعة الأعلى (على الرغم من أن بعض الارتجالية أحياناً هي المصدر الأعظم لقوة المخرج).

إن تقنية التصور تعمل في اتجاهين: الأول، كعملية تضمين من خلال استكشاف موضوع الفيلم وتجميع الأفكار وخزنها جانبا، الثاني كعملية تبسيط لشحذ الرؤية تاركه الأفكار الأفضل ذات الصلة الوثيقة بالموضوع سواء أكان المشروع الروائي بميزانية ضخمة أو عملاً صغيراً مستقلاً، فان الاتجاهين السابقين في تقنية التصور يمكن تكيفها إلى الأطوار الخمسة التالية لمرحلة ما قبل الإنتاج.

كتابة السيناريو.

تصميم الإنتاج.

تحليل السيناريو.

التصوير السينمائي.

التدريبات.

إن تخصيص الوقت اللازم لكل مرحلة من تلك المراحل يختلف حسب نوع الفيلم وميزانيته مثلاً الفيلم المليء بالإثارة والأحداث يتطلب وقتا أطول لمرحلة لتصميم مما يستوجبه فيلماً دراميا صغيراً. هناك أيضاً استفسارات تتعلق بالسوق وعملية التوزيع . أن أي عملية عرض لفيلم كبير في دور العرض المحلية تقع تحت طائلة كاملة لنقابة الفيلم مصحوبة بميزانية فسيحة " إذا لم تكن قد ضخمت دون

سبب" يضاف إليها سنة كاملة كرست للإنتاج بدءا من لحظة الموافقة على المشروع وحتى بدء عرضه في دور السينما المخرجون المستقلون الذين يعملون خارج أنظمة هوليوود الصناعية يعملون بموارد أقل وتحديداً في منطقة تصميم الإنتاج ونتيجة لمتاعبهم تلك فأنهم يكسبون قدراً كبيراً ومباشراً من الخبرات في كل طور من أطوار البراعة الحرفية لصناعة الفيلم وقدر أكبر من الحرية يحسدها عليهم كبار نجوم الإخراج.

الروائي وكاتب القصة القصيرة السابق "جون سيلاس" كسب المال لكي يقوم بالإخراج فكان يكتب وينتج العمل الخاص به "عودة السيكاوكس السبعة" قام به بعد أن كتب أفلام رعب بارعة ذات ميزانيات منخفضة، عمل برأس مال صغير وقام بمونتاج الفيلم بنفسه دون خبرة سابقة، أن هذا النوع من الخبرة المباشرة تضاهي عدداً كبيراً من الجلسات تقضيها مع مونتير محترف ينوي القيام بالعمل. العديد من الأفلام التي قام بإخراجها مخرجون تدربوا في معاهد السينما هذه الأيام تعلموا البراعة الفنية بهذه الطريقة، استوعبوا عملية صناعة الفيلم ابتداء من مرحلة كتابة النص وصولاً إلى نسخة العرض الأولى. أن ذلك لوحده لا يصنع مخرجاً عظيماً لكن مهما تطلبت الحرفة من خصائص ضرورية، فان تلك الخصائص ستكون مجسدة بشكل أفضل عندما تصاحبها معرفة متكاملة بالبراعة الحرفية.

الطور الأول: كتابة السيناريو PHASE ONE: SCRIPTWITING

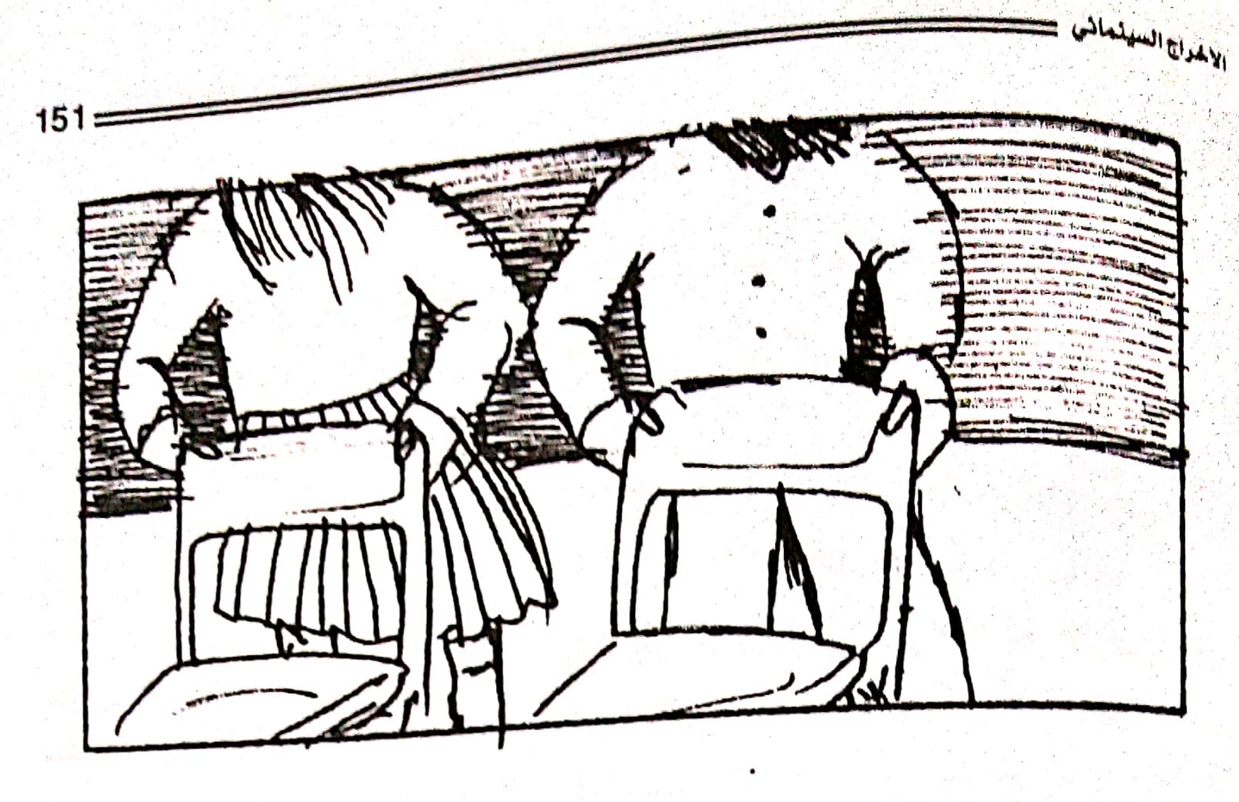
بقي السيناريو ذلك الشكل المتماسك بطريقة رائعة بعد أن قامت ستوديوهات الإنتاج بتقسيم العمل عن طريق فصل القصة عن العناصر المرئية. وقد كان لسبب أو لأخر من الأسباب الإيجابية التي قادت إلى التحليل النهائي بعدم وجود أصعب وأسرع قواعد في كيفية جمع ذلك التماسك وتأثيره المباشر في صنع الفيلم.

إن الاقتباس التالي المأخوذ من مقدمة نشرت مع السيناريو والألواح القصصية لفيلم "قصة حقيقية" لديفيد بيرني تعتبر وصفاً جيداً للكيفية التي تمت بها المزاوجة بين عملية الكتابة البحتة وخلق التصور.

إن الطريقة التي تمت بها عملية بناء هيكل الفيلم نتيجة الإلهام المترتب "وان كان

بسيطاً" إنما كان نتيجة لعملي معه روبرت ولسن، وبواسطة خطواته التي يتبعها في العمل غالباً ما يبدأ العمل مع جزء من مسرحية وبشكل رئيسي مع أفكار مرئية ثم بعد ذلك يقوم بوضع الصوت والحوار فوق قمة تلك الأفكار لقد استخدمت طريقة مماثلة، قمت بتغطية جدار بقطع مرسومة أغلبها تظهر أحداث يمكن أن تقع في مدينة واحدة قمت بعد ذلك بإعادة ترتيب تلك الرسوم مرة ثم أخرى ولعشرات المرات إلى أن بدت لي أن هناك استمرارية وتدفق معقول بذلك الترتيب. ثم حددت بعد ذلك الشخصيات وحصل ذلك بإيحاء من بعض الصحف ذات العناوين المكثفة والصور الكثيرة وقد كانت الشخصيات موجودة فعلاً في الرسوم.

إن هذه الطريقة في الاقتراب من الغاية هي شخصية جداً وتستند على حقيقة أن بيرن كان الكاتب الأساس والمخرج لقصص حقيقة، أن نص بيرن لم يكتب بطريقة كانت تسعى إلى إقناع ستوديو محدد لشراء المشروع، لذلك فقد كان يتمتع بهامش واسع من الحرية في تأليف قصته بطريقة سينمائية بحتة، واضعاً مادته الصورية واللفظية بشكل متساوي، لم يكن الفيلم قصصياً بشكل تقليدي - بناءاً على القياسات الهوليوودية- وكان ذلك هو النتيجة والسبب في آن واحد للطريقة التركيبية المتبعة في العمل الملاحظة كانت هي المفتاح الرئيسي. وخلال عمل "قصص حقيقية" فان بيرن كان ينشد المواد ذات الطبيعية التقريرية واصفاً إياها وبأسلوبه الخاص في البنية الهيكلية للعمل. أن النقطة الرئيسية في الأسلوب التقليدي المتبع في كتابة السيناريو والذي تكون فيه الكلمات أكثر أهمية من الصورة، هي ليست الطريقة الوحيدة لكتابة نص في الصفحة التالية شكل (٥٩) سنرى بعض صور الألواح القصصية رسمت بواسطة ديفيد بيرن والتي ساعدت على تشكيل وتشذيب السيناريو.





شكل 59: لقد قام ديفيد بيرن برسم هذا النوع من التخطيطات لتطوير سيناريو فيلم "قصص حقيقية" خلال عملية التأليف.



الذاكرة والبحث: MEMORY AND RESEARCH

إن المخرج الذي يقوم بكتابة النصوص التي سوف يخرجها يستطيع أن يحتفظ بملف لتخطيطاته البدائية التي رسم بها صور الشخصيات، تلك الصور يمكن أن تكون مصدراً ملهماً إلى موقع محدد أو بمعنى أعم، أن تكون سبباً في محاكاة الذاكرة والمشاعر، أن هذا يعتبر ذو فائدة في تنمية المحتوى الدرامي للقصة وبعد ذلك مصدراً مادياً لتصميم الأفكار خلال مرحلة ما قبل الإنتاج.

مثلا إذا كانت القصة تتضمن أطفالاً فان صوراً فوتوغرافية لغرفة نوم طفل ستحتوي أفكاراً وصوراً تقوم بنقل عالم الطفولة بطريقة لا يمكن أن تفعلها كلمات في نص ليس بالضرورة أن تكون تلك الصور تمثل لقطات يتوقع أن يستخدمها المخرج في الفيلم لكنها يمكن أن تستخدم كوسيلة اتصال مع روح ونكهة المشهد لمصمم الإنتاج أو للمصور السينمائي. لقطات لصندوق طفل مليء باللعب، ملصقات داخل غرفة الطفل، أو الفوضى التي تعم خزانة ملابسه، كل ذلك يتضمن تفاصيل من السهولة نسيانها دون تسجيلها صوريا في الملف. غالباً ما يقوم المؤلفون بتطوير قصص وقعت في الزمن الماضي أو بعضا من السير الذاتية معدة خصيصاً للشخصيات التي يبتكرونها، يصفون من خلالها حياة تلك الشخوص قبل الوقت الذي تظهر فيها صورهم في القصة. أن عملية ابتكار شخصيات كاملة لها علاقة بالماضي تتيح للكتاب أن يخلقوا ما يدور في الحاضر بسهولة أكثر إضافة إلى ذلك فان الإحساس بالتوقع اتجاه تصرف محدد لشخصية لا يمكن أن تحدث ما لم تكن هناك خلفية تاريخية عنها. الصور الفوتوغرافية، صور مأخوذة من مجلات، عناوين رئيسية من صحف، كارتات بريدية أو صفحة مصورة من كتاب مدرسي، كل ذلك يمكن أن يشكل خلفية مرئية للقصة أن هذه التفاصيل الحياتية الحقيقية ستساعدك على تخيل حبيبات قصتك ونسيجها خلال ساعات العمل الطويلة أمام الآلة الكاتبة أو أي وسيلة أخرى تكتب بها القصة.

الروابط: CONNECTION

إن من الطرائق المجربة والواقعية لتنظيم هيكلية السيناريو هي استخدام كارتات الدلالة. أن عدة صفوف من الكارتات، كل واحد منها يمثل مشهد في القصة

معروضة في الألواح القصصية. أن تلك الطريقة تتيح للكاتب رؤية بناء السيناريو بالكامل في وقت واحد ويمكن استخدام شيء مشابه لذلك باستخدام الخطة المفصلة مصحوبة بصور مع كل مشهد. أن الصور التي تجدها مفيدة لذلك الاستخدام يمكن أن تكون من مختلف المصادر طالما أنا تعبر عن طبيعة وروح المشهد. من الممكن أن تستخدم لوحات الرسام "ديفيد هوكني" أو صور فوتوغرافية بكاميرا فورية سبق وان التقطتها لمجموعة من أصدقائك على الشاطئ أو حتى غلاف مجلة "حياة الشباب" الصادرة عام 1958، فإذا حفزت تلك الأشياء صور ومشاعر حركتها في داخلك مما أثار فيك شيئاً حول المشهد فاعلم أنها قد قامت بالمهمة.

ربما استخدام تكنيك مشابه باستخدام صور تمثل الفكرة العامة للمشهد في السيناريو، لكن ليس بالضروري أن تكون الصورة مطابقة لما ينبغي أن يكون عليه المشهد تماماً لقد استخدم المخرج "جون هيوستن" هذه الطريقة الغير مباشرة من وسائل الاتصال عندما كان يوجه "كاثرين هيبورن" في فيلم "الملكة الأفريقية" لم يكن مقتنعاً بمفهومها حول دورها في شخصية "روزي" المبشرة (*) العانس، فقد اقتراح أن تلعب هيبورن الدور كما لو كانت "الينور روزفلت" (**) لقد كانت تلك النصيحة مفيدة إلى مدى كبير وكانت أفضل من الدخول في مناقشات طويلة للبحث عن طريقة توضح الخط العام للشخصية أن لوحة مرسومة أو صورة فوتوغرافية يمكن أن تكون متساوية من حيث قدرتها على محاكاة طريقة وصف طبيعة الأجواء في المشهد، فمثلاً إذا كان السيناريو الذي تعمل عليه يتضمن رجلان في بار وفي وسط الغرب الأمريكي في الخمسينات فان صورة فوتغرافية موجودة على جهاز الفونغراف (***) يعود تاريخها لذلك الوقت والمكان حيث يمكن أن تعبير تماماً عن أجواء تلك الفترة والتي لا يمكن أن يقوم بها السيناريو.

(*) المبشرة: مأخوذة من مفهوم البعثة التبشيرية، المترجم.

(**) زوجة الرئيس الامريكي الاسبق روزفيلت، المترجم.

(***) خزانة مشتملة على فونوغراف الي تتيح للمرء سماع الاغنية المسجلة التي يختارها بمجرد وضع قطعة نقدية في ثقب خاص، المترجم.

الصوت والموسيقى: SOUND AND MUSIC

إن عملية التصور هلي ليست صور فقط، الصوت والموسيقى هما أيضاً جزء من تلك العملية لأنهما ببساطة يستنبطان الصور. العديد من المخرجين الذين أعرفهم يكتبون السيناريو وفي ذهنهم موسيقى محددة لان ذلك ببساطة يساعدهم على تصور مزاج المشهد وسرعة تتابع اللقطات بعض المونتيريين يقطعوّن المشاهد بناء على الموسيقى التي اختاروها حتى لو تم استبدالها لاحقاً بالمقطوعة الأصلية في النسخة النهائية للفيلم.

الموسيقى هي أيضاً طريقة رائعة لمخاطبة الإيقاع وسرعة المشهد بالنسبة لمصمم الإنتاج والمونتير. أن ذلك يعتبر فعالاً حتى لو كنت تتوقع عدم استخدام الموسيقى في المشهد المصور السينمائي ومصمم الإنتاج يمكنهما أن يمسكا بسرعة حول خطة القطع التي أنت بصددها من خلال اختيارك للموسيقى هل كان بإمكان "ستانلي كوبريك" أن يعثر على وصف أفضل حول كيفية اختيار المشهد الافتتاحي لفيلمه المشهور "أوديسا الفضاء 2001" عندما عثر على موسيقى "ستراوس والتر" التي رافقت الحركات الواهنة للمركبة الفضائية؟

المؤثرات الصوتية هي ثمينة أيضاً وان مؤثرات حركة الشارع والصدى البعيد لصافرات سيارات البوليس أو الإسعاف تستطيع أن تستحضر صور وأجواء شوارع المدينة لكاتب وهو يطبع السيناريو على الآلة الكاتبة في بيته الذي يقع في الضواحي البعيدة عن المدن. أجهزة تسجيل الكاسيت هي صغيرة وخفيفة الوزن ومن السهولة حملها في كل الأمكنة لالتقاط اللهجات الأصلية، نتف من حوار، أصوات داخل مكتب أو مؤثرات صوتية لغابة في فصل الصيف. الممثل يمكنه أن يستدعي تلك الأصوات الراسخة في مخيلته كمفاتيح ومداخل لأدائه التمثيلي وان أحد أجزاء طريقة تعلم التمثيل هي الارتقاء بحساسية الشخصية لأدراك العالم من حوله من خلال ملاحظاته، على المخرجين أن يفعلوا نفس الشيء.

دفتر التخطيطات المصورة: AVISUAL SKETCHBOOK

لطالما كان على المخرج أن يحول ملاحظاته إلى صور وأصوات مرافقة، فان قضاء وقتا في التدقيق من خلال محدد رؤية الكاميرا (view finder) هي إحدى

الطرق التي يستطع من خلالها شحذ مهاراته. بالنسبة لي على الأقل فان صناعة الفيلم هي عملية التزام لاكتشاف كيفية تحويل الخبرة إلى صور. أن تكون خلف الكاميرا هي ضرورة، لذلك فإني أندهش دائماً كيف يمكن لبعض المخرجين أن يقوموا هم شخصياً بتصوير أفلامهم. كاميرا 8 ملم سوبر، كاميرات الفيديو، أجهزة تسجيل الكاسيت وكذلك الكاميرات وبمختلف الأنواع بمجموعها وسائل مناسبة لكي تستخدم للدرجة التي لا يستطيع معها المخرج أن يتملص من الوصول إلى مكان في الخارج لتطبيق مهاراته الحرفية. أن تسجيل الأصوات والصور يمكن أن تكون بمثابة بحث علمي إضافة إلى كونها تطبيقات مفيدة لصقل العين بغض النظر عن أي قيمة عملية تمتلكها دفاتر التخطيطات المصورة، فإنها تعتبر نهاية بحد ذاتها لأنها وثائق تعبر تماماً عن طريقتك الخاصة في مشاهدة الأشياء والأكثر أهمية من ذلك فإنها توثق الطريقة التي تشاهد بها الأشياء.

الطور الثاني: PHASE TWO

تصميم الإنتاج: PRODUCTION DESIGN

عندما يجيب السيناريو على الكثير من الأسئلة في القصة التي تبدأ بكلمة "ماذا" فان تصميم الإنتاج يجيب بدوره على الأسئلة التي تبدأ بكلمتي "أين" و"كيف" سيتم تنفيذ ذلك المشهد أو اللقطة أن البحث المرئي والارتجالي الذي يجمعه المخرج خلال عملية الكتابة يصبح المادة الخام للعناصر التشكيلية في تصميم الفيلم. جميع الصور والأصوات الغير مترابطة التي كدسها المخرج في دفتره الخاص بالتخطيطات المصورة، تستطيع الآن أن تؤسس المزاج والأجواء التفصيلية للفيلم الحقيقي المراد تصويره في بعض الحالات النادرة كأن تكون الميزانية المخصصة قليلة إلى درجة كبيرة أو أن يكون الفيلم "كارتون" فان المخرج سيقوم بنفسه بتصميم عمله، لكن أغلب الأحيان فإنه سيشترك مع مصمم الإنتاج في إنجاز مشهد من السيناريو كما يراه هو شخصياً، فإذا كان المخرج قد جمع مصادر ومواد تهم الموضوع خلال الكتابة فانه بذلك يكون قد حصل على قدر كبير منها لكي يطلّع عليها المصمم.

تجزئة السيناريو "الديكوباج": SCRIPT BREAKDOWN

كثيراً ما يقوم المخرجون بتمضية الوقت من اجل العثور على أفضل الطرق لتصوير أعمالهم بطريقة اقتصادية متوازية مع بحثهم الدؤوب عن تكامل الرؤية الدرامية لأفلامهم المخرجون المحترفون في الأفلام الروائية الطويلة معتادون على سماع عداد الكاميرا وهو يقيس عدد الأقدام المصورة من الفيلم الخام والتي غالباً ما تجعلهم لا يدركون بأنهم لم يقوموا بتصوير خيارات مبتكرة عديدة بسبب حرصهم على عدم رفع الكلفة الإنتاجية. على النقيض من فهمك لتلك الحالة فان الميزانية غالباً ما ترجح الاعتبارات الابتكارية فوق كل الاعتبارات الأخرى، المخرج وفي بعض الأحيان الكيان الممول للإنتاج يشعرون بأن إنفاق المزيد من الأموال سيؤدي إلى تحسين الفيلم لكن ذلك على أية حال لا يتم دون مرارة أو حتى شروط جزائية.

في بداية عملية الإنتاج سيقوم مساعد المخرج ومصمم الإنتاج بما يسمى عملية "تجزئة" السيناريو - الديكوباج" والتي هي من الناحية الجوهرية تعني التكهن بالكلفة المادية للفيلم تجزئة السيناريو تعني طرح التساؤل الأساسي التالي: كم سيستغرق تصوير الفيلم وما هي الكلفة المادية؟ أن الديكوباج سوف يتغير عندما يقوم فريق العمل الخلاق بوضع الخطة الدقيقة لعمل الفيلم، لكن تبقى الكلفة النهائية للعمل معتمدة بغض النظر عن أن زيادة معينة قد حصلت على منطقة إنتاجية محددة، لأن ذلك سوف يعني تقليل نفقات منطقة أخرى بالمقابل لتحقيق موازنة معقولة.

تجزئة السيناريو والجدول الزمني للإنتاج هي أفضل مناظرة لتقنية التصوّر. في كل حالة تقريباً تصوير الفيلم يحصل بغض النظر عن تسلسل المشاهد في السيناريو لتوفير النفقات أن ذلك هو منطق الأحداث المؤدي إلى تجزئة السيناريو: استخدم أي ممثل تريد، أو منظر أو موقع أو أي مصدر آخر كلما كان ذلك ممكنا، وفي اليوم المحدد لذلك طالما أن الممثلين يعملون وفق الأجور اليومية فسيكون من غير العملي إطلاقاً إحضار ممثل لإلقاء عدة أسطر من الحوار لثلاث مشاهد يصور كل مشهد فيها في يوم منفصل. وعليه غالباً من نرى أن تجزئة السيناريو / ومواعيد التصوير ستتطلب من الممثل إلقاء جملة حوارية

ولكل مشهد يشترك فيه في يوم واحد لذلك فان المخرج غالباً ما يجد نفسه وهو يصور مشهد من وسط الفيلم ونهايته في نفس اليوم. الدليل الوحيد لذلك الجدول الزمني المحير ذي الصور المقطوعة هو النص. لسوء الحظ فان تلك العملية لا توفر للمخرج أية معلومات عن اللقطات التي تم تصويرها بمواعيد مختلفة بالرغم من كونها أجزاء من مشهد واحد أن النص في هذه الحالة سيبقى تسجيلاً شاملاً لاستمرارية كل لقطة ومشهد، لكن ذلك التسجيل سيقتصر على ما حدث في الماضي لا عن ما سوف يأتي. ولأجل ذلك تكون الألواح القصصية أو أي نوع آخر من تقنيات التصور مهمة وحتى لو اقتصرت على خدمة المخرج في جانب الإلهام الشخصي له لابتكار لقطات جديدة في المنظر، فان المخرج سيكون قادراً على رؤية الفعل الكامل للقصة.

التصميم التصويري: PICTORIAL DESIGN

في الحقيقة هناك نوعان من التصميم المرئي اللذان ينبغي على المخرج أن يضعهما في الاعتبار: التصويري (*) والتتابعي، الاعتبارات الخاصة بالتصويري تتضمن: تصميم المنظر، الأزياء، الإكسسوارات، المكياج أو أي عنصر يتربع على قمة موقع التصويري والذي يجب بناؤه وصنعه أو على أقل تقدير الحصول عليه. التصميم التصويري هو بيئة الفيلم ويمتلك مواصفات مشتركة مع التصميم المسرحي والمعماري وعادة ما يكون من المسؤولية المحددة للمدير الفني، أن هذه البراعة التخصصية العالية المستوى تختلف تماماً عن المهارات الفنية التي يتمتع بها الكاتب ومساعد مخرج الاستمرارية والمخرج والمصور السينمائي والمونتير.

إن العمل الخلاق والمبدع الذي يقوم به كل فريق متخصص في الفيلم الواحد يختلف من حيث طبيعته بين مجموعة وأخرى، ويكون في هذه الحالة من مسؤولية المخرج والمنتج إضافة لتنظيم أسلوب العمل المشترك فيما بينهما، ناهيك عن تقسيم المسؤوليات سيكون للمخرج طلبات محددة تخص التصميم التصويري، لكن على الأغلب يمنح المدير الفني مدى كبيراً من حرية العمل تحت رعاية مصمم الإنتاج. الاتجاه الإبداعي أساسا وفي أي فيلم خلال عملية

(*) يقصد بالتصويري هنا اللقطات المرسومة من قبل الفنان المعني. المترجم.

التصوير المستمرة يحددها المخرج ومصمم الإنتاج والمدير الفني، وبعد مناقشات مستفيضة مع رسام التخطيطات يبدأ عمله بالطريقة التي تقود إلى أجراء تقييم فعال للمفاهيم والمحتوى العام من خلال تلك المجموعة ككل.

"باتريشيا فون برانتشتاين" مصممة إنتاج للعديد من الأنتاجات المعقدة من بينها فيلم "أماديوس" و"الخالدون- UNTOUCHABLES" تعتبر تلك الفنانة من المؤيدين وبقوة لأولوية موقع التصوير، الواقع المادي للفضاء الذي سيصور من قبل الكاميرا ويحدد من خلال عمليات التصميم. فعلى الرغم من كونها فنانة قديرة في هذا الجانب ومتمكنة بالكامل من رسم التخطيطات المتكاملة من جميع النواحي عندما تتطلب الضرورة ذلك، لكنها تفضل أن تستنبط تصاميم التتابع في موقع التصوير، فتتجول بصحبة المخرج والمصور في الموقع لوضع خريطة التصوير وانتقالاتها. وتتخذ القرارات خلال عملية التجوال تلك، وربما تكون القرارات مثبتة في النص ضمن قائمة اللقطات أو في الألواح القصصية الابتدائية، لكن المفاهيم السينمائية المحضة للمشهد تحدد في موقع التصوير.

أما في الأفلام المستقلة ذات الميزانيات المتواضعة فان المتطلبات الإنتاجية عادة ما تحافظ على الحدود الدنيا وغالباً ما يكون المنظر المراد تصويره غير مكلف مادياً. في هذه الحالة يبحث مصممو الإنتاج عن مواقع تصلح للتصوير بأقل قدر من الإضافات والرتوش. ويسعى المخرجون في هذا الجانب إلى أن يشتركوا بشكل أكثر فعالية في هذا النوع من الأنتاجات التي توصف بالعسيرة ويشتركوا تحديداً مع مصمم الإنتاج في قراراته، وذلك بسبب غياب التصاميم ذات التخصص الساحق المرسومة من قبل مصممين مشهورين، والسبب الأخر هو أن أفلام الميزانيات المتواضعة غالباً ما يقوم بوضعها المخرج / الكاتب، ويقصد بالمخرج هنا ذلك النوع الذي يتمتع بخبرات عمل يدوية ذائعة الصيت.

تصاميم الاستمرارية: CONTINUITY DESIGN

إن التصميم المتعلق بالاستمرارية يتضمن التكوين الخاص باللقطة، تصاعد الحدث، اختيار العدسات وترتيب اللقطات في الشكل النهائي للفيلم. أن رأي الشخصي بهذا الصدد أن تلك القرارات هي من مسؤولية المخرج.

يبدأ العمل بشكل جدي في تصاميم الاستمرارية عندما يتم اتخاذ قرارات نهائية بشأن موقع التصوير، في هذه المرحلة يستطيع المخرج أن يستخدم الألواح القصصية، ولا يحبذ جميع المخرجين استخدام خرائط تفصيل تتعلق بالتصوير. البعض منهم يشعرون بان التغطية الواقعية هي كال ما يحتاجونه عند تصويرهم المشهد، آخرون لا يريدون أن يكبحوا جماح فنونهم الارتجالية في الموقع. ولا يزال قسم آخر من المخرجين لا يفضلون تحملهم مسؤولية الكيفية التي سيبدو عليها الفيلم ويتركون القرارات بالاستمرارية إلى مصمم الإنتاج، المصور والمونتير. وينبغي أن نفهم أن الألواح القصصية هي ليست بالضرورة في تقاطع مع كل تلك الأهداف لكن إذا لم تكن مرتاحاً لتلك الإدارة الفنية فلا يوجد سبب يحملك على استخدامها. وبغض النظر عن فوائدها العملية على أية حال فان العمل مع الألواح القصصية يكون عملاً ممتعاً.

الكشف الموقعي: LOCATION SCOUTING

من أولى الخطوات في عملية تصميم الاستمرارية هي تحديد أين سيتم تصوير المشاهد المنفصلة، يقع بضمنها ما إذا كان التصوير سيتم داخل الاستديو أم خارجه خلال خطوات ما قبل الإنتاج يمضي المخرج أوقاتا طويلة في البحث مصحوباً بالمنتج ومصمم الإنتاج (وفي بعض الأحيان يصحبهم المصور)، ويعاينون المواقع التي تم تحديدها مبدئياً من خلال الكشف الموقعي، وصولا إلى اتخاذ قرار نهائي بشأنها. في موقع التصوير يقوم المخرج بالتجول مع فريق الإنتاج وتحديدا في موقع الحدث الأساسي للمشهد، وينظم إلى ذلك كلا من المصور مصمم الإنتاج والمنتج وفنان الألواح القصصية خلال تلك العملية يتم التطرق من قبل ذلك الفريق إلى الأفكار التي تبدو ملائمة ومثالية للتطبيق، فربما يبدو المنظر المتخيل في النص غير ملائم من الناحية العملية في موقع التصوير الفعلي، وغالباً ما تبرز أفكار من تلك التفاصيل الموقعية ظروفاً مستجدة يفرضها ذلك المكان الواقعي الذي تم اختياره. لكن إذا كان المخرج يتمتع بأسلوب مرئي مميز، أكثر من كونه مخرجاً يعتمد على فريقه الإنتاجي فحسب لابتكار وتشكيل الرؤية التي يبدو عليها الفيلم، فإنه عند ذلك يستطيع التصوير عند تلك المرحلة، فيختبر الزوايا، والتكوين الخاص باللقطات وبمختلف العدسات وربما يحاول

المخرج استثمار اتجاه «محدد رؤية الكاميرا» في اختبار الزوايا.

شخصياً فأنا أفضل أن أحمل معي في الكشف الموقعي كاميرا من قياس 35 ملم نوع " SLR" وعدستين للزووم وأقوم بتجريب تلك العدسات والزوايا موقعياً، في هذه الحالة تستطيع أن تحصل على أفلام كوداك ملفوفة داخل كاسيت لذلك النوع من الكاميرات، النتيجة التي تحصل عليها هي سلايدات مصورة بنفس المادة الخام التي ستصور بها الفيلم سينمائياً لكي تقرب مبدأ تصورك الشخصي بشكل كبير نحو الشكل النهائي للفيلم. من المعدات المفيدة أيضاً في هذه المرحلة هي البوصلة، حيث ستساعد على تحديد حركة الشمس لاستخدامها كمصدر للإنارة سأتحدث عن أدوات الكشف الموقعي في الفصل القادم.

سيناريو التخطيطات المصورة: The Illustrated Script

عندما يتم تأمين اغلب مواقع التصوير وتحديدها، فأني أعتقد بان من المهم جداً أن يقوم المخرج بتنمية رؤية شاملة للفيلم. الطريقة الوحيدة لعمل ذلك تكون بوضع صور فوتوغرافية أو تخطيطات توضيحية في السيناريو لتصور كل مشهد بطريقة شمولية. لأن مرحلة ما قبل الإنتاج قد وفرت كمية هائلة من التفاصيل فان المخرج سوف يفقد في هذه الحالة عنصر الاستمرارية مزاج وخط التدفق الصوري للقصة موقعيا المواقع التي تشاهد بشكل منفصل قد تبدو مختلفة عندما توضع بشكل متتابع السيناريو. أن السيناريوهات ذات التخطيطات المصورة هي إحدى الطرق لمساعدة المخرج في امتلاكه الإحساس المرئي المتواصل للفيلم ككل.

اجتماع المراجعة النهائية: OVERVIEW MEETING

أنا من المؤيدين لفكرة جمع الفريق في مكان واحد حيث يمكنهم الاطلاع على المواد التي تم تجميعها وبحثها لكل مشهد، وتوضع في مكان فسيح واسع على منضدة كبيرة أو حتى على الأرض لغرض معاينتها من قبل الجميع، حيث يكون بمقدور كل فرد الوصول إلى تلك الصور والتخطيطات وإعادة ترتيبها. أن ذلك يشبه إلى حد كبير تلك المواد الأكاديمية البحثية الشاملة والقابلة على التحريك: مجلات، ملصقات جدارية، تخطيطات، صور فوتوغرافية للموقع وتخطيطات

المفهوم الأمام. أن تلك الطريقة في معاينة الأفكار يمكن استخدامها لعدة أسباب من بينها تشجيع مجموعة العمل في العثور على روابط، وعلائق غير متوقعة بين تلك القطع. هذه الاكتشافات المرئية الحتمية تمتلك تأثيراً مباشراً على المحتوى الدرامي للفيلم أيضاً.

الطور الثالث: PHACE THREE

تحليل النص SCRIPT ANALYSIS

كل مخرج سينمائي يستنبط طريقته الخاصة للعمل في السيناريو قبل بدء التصوير البعض منهم يستخدم الألواح القصصية، بينما قسم آخر يضع قائمة باللقطات كما يصورها هو، أو يرسم خريطة خيالية للموقع يحدد فيها الكاميرا. هناك الكثير من الطرق التي يتم من خلالها تحويل النص إلى مشاهد، فربما تكون طريقتك الخاصة في العمل تختلف باختلاف المشروع الذي تعمل به الاقتراحات التي سنتطرق إليها تمثل أفكاراً عديدة في كيفية ابتكار مخطط اللقطات أو استنباط اللوح القصصي لمشهد ما. افضل وصف لتلك الأفكار "سلسلة جلسات أحلام اليقظة" قاعدتها الأساسية السيناريو لكنه ليس مصدرها الوحيد في الإلهام.

الطور الرابع: التصوير CINEMATOGRAPHY

ليس من المستعبد تماماً لمصور مشغول جداً لأن يرافق فريق الإنتاج الفلمي قبل بضعة أسابيع فقط من بدء التصوير الفعلي، أن هذا يعني بأن يكون المصور ذو حركة سريعة كي يعرف متطلبات الإنتاج الفلمي خلال التصوير والتي تكون قد ثبت في اجتماعات مراحل ما قبل الإنتاج ولعدة أشعر سابقة.

وبناءاً على انضمامه إلى فريق العمل فان المصور سيبدأ بشكل فوري بزيارة موقع التصوير بصحبة المخرج ويقومان بمراجعة الألواح القصصية، المناظر؛ قطع الأثاث، الإكسسوارات، الملابس والمكياج وربما القيام بتصوير لأغراض التجربة لأحد تلك العناصر سابقة الذكر.

إن المهمات الأساسية للمصور قد تختلف من فيلم لآخر، إلا أن الإضاءة وتعريض الفلم وتنفيذ حدود الكادر الصوري وكيف سيكون، ثم طبيعة حركة

الكاميرا التي يحددها مع مصمم الإنتاج والمخرج تلك هي مهمات المصور الأساسية وربما لا تختلف باختلاف العمل الذي يقوم به، وربما يبدو الأمر غريباً للعديد من الأشخاص عندما لا يتحكم المصور بعنصر تدفق اللقطة لأنها ببساطة من قرارات المخرج في نهاية المطاف.

إن عملية الحوار المتواصلة بين المخرج والمصور تكون حاسمة بعض المخرجين يزودون مصوريهم بصور فوتوغرافية، رسوم؛ أفلام فيديو، أو أية مصادر مرئية آخرى كوسيلة لإيضاح طريقة طرح الأفكار الخاصة بفيلمهم غالباً ما تكون عمليات الوصف لطبيعة المنظر هي المحرض الأساس، الذي يحتاجه مدير التصور كدليل لاستكمال مهمته، أن مثل هذه المناقشات الوصفية لطبيعة المشهد ستثير عمليات جدل حادة إلا أنها ستؤدي إلى صياغة أفكار جديدة والتي ستصب في مصلحة العمل في نهاية الأمر.

في الأسابيع الأخيرة التي تسبق التصوير ينبغي أن يكون لدى المخرج فهم واضح لبيئة قصته التي سيحولها إلى فيلم، ويتضمن ذلك الفهم، المناظر والمواقع والإكسسوارات الرئيسية، والملابس والمكياج أن تقييم الإضاءة والتصوير يمكن أن تنجز خلال تلك الأسابيع وذلك عن طريق القيام بتصوير تجريبي لكل عناصر الإنتاج سابقة الذكر ثم مشاهدة تلك الأفلام المصورة التجريبية لنقدها وإجراء أي تعديل يُحسن تلك العناصر كلما كان ذلك ضرورياً.

الطور الخامس: التدريبات: Rehearsal

إن إحدى متع القراءة أو مشاهدة فيلم روائي هي تلك المفردات التفصيلية أو اللحضات السريعة ليوميات حياتية مميزة والتي غالبا ما ننساها، إلا أننا نستحضرها حينما تقرأ كتاباً أو نشاهدها على الشاشة. عادة ما يخزن الممثلون والمخرجون تلك الانطباعات خلال ملاحظتهم المستمرة للحياة اليومية، تلك هي بعض الأشياء التي نأمل بأن نكشف عنها بالاشتراك مع الآخرين، وغالباً ما يكون ضغط العمل خلال التصوير حاجزاً لإظهار تلك اللمحات الحياتية المميزة مما يلقي على عاتق الممثل مسؤولية دمجها وبشكل تلقائي خلال أدائه للدور أن مهمة المخرج هي ابتكار البيئة التي يستطيع خلالها الممثل أن يربط بينها وبين النبضات

الحيانية وصولها إلى تحقيق إشارات لمّاحة غير مطروحة مسبقاً لتكليل الجهد الخلاقة للمخرج والممثل أن تلك الجهود أكثر من أي شيء آخر هي التي تساهم بتقديم المشهد بطريقة جديدة (إضافة إلى بقية مظاهر الأداء) متى ما حدد الممثل في دواخل نفسه الخصوصيات الفردية خلال الحياة اليومية وجعلها جزءاً من شخصيته خلال التصوير فما على المخرج عندئذ إلا أن ينظمها داخل الكادر (الإطار).

لسوء الحظ فان الوقت المخصص للتدريبات في اغلب الأفلام الروائية هو قصير جداً (ولا يحصل في أحيان كثيرة) مقارنة بالوقت المخصص لأجراء بروفات أية مسرحية.

إذا ما حصل واجتمع طاقم العاملين لأسبوعين أو ثلاثة قبل بدء التصوير، فإن ذلك يعتبر توقيتاً ممتازاً. لأغراض المقارنة فان المخرج المسرحي معتاد على أجراء من ثلاث إلى أربعة تدريبات على اقل تقدير.

مشاهدة التدريبات: Previewing Scene

عندما يحضر الممثلون لبدء العمل في تصوير المشاهد تكون أشرطة الفيديو المسجلة خلال التدريبات إحدى الأدوات التي لا تقدر بثمن حتى وان تم تسجيل زاوية واحدة من تلك البروفات. أن تحديد مكان الممثلين داخل الكادر قد تغير الطريقة التي سينفذ بها المشهد، مما يتيح للمخرج اكتشاف المشاكل والفرص المتاحة والتي لم تكن ظاهرة من قبل.

أن بناء المشهد وإشباعه يمكن تقديره بأجراء عملية مونتاج أولية للمشهد الأساسي. المونتاج الأولي لمشهدين متتابعين أو ثلاثة يمكن أن يركب بسهولة خلال فترة قصيرة على جهاز المونتاج، إضافة إلى استخدام انتقالات معقولة بين اللقطات مثل (المزج، المسح، الخ) مع سهولة مراجعة تلك الصورة والمشاهد بشريط صوتي للموسيقى. كل ذلك يتيح للمخرج إحساس جيد للتدفق الدرامي لما تم تصويره. وتأسيساً على نوع الفلم، فإن الأجزاء الأكثر طولاً من الفلم يمكن تركيبها (وضعها بالتسلسل) ومن الواضح أن من السهل محاكاة المشاهد في فيلم صغير اكثر منها في فيلم ذي مشاهد ممتدة طويلة لكن في كلتا الحالتين فان إدخال

الأفعال الدرامية الأساسية من قبل الممثلين يمكن مراجعة مشاهدتها.

إضافة إلى مشاهدة العناصر الدرامية يمكن أيضاً تنقيح دور الكاميرا وزوايا التصوير. بالإمكان كذلك عمل التدريبات في المواقع الحقيقية للتصوير ويمكن اعتبارهُ مثالياً من الناحية العملية، لكنه ليس ضرورياً تماماً وإذا ما تم إجراء تدريبات على فضاء المكان وحركة الممثلين، يمكن عندئذ وضع علامات على الأرضية لإيضاح الممرات والأبواب وقطع الأثاث، مما يزود الممثلين إحساسا عاماً بطبيعة الموقع الحقيقي للتصوير. وإذا ما توفرت بعض قطع الإكسسوارات الأثاث سيكون ذلك افضل، لأن ما يحرك الممثل هو تفاصيل المكان أن أية قطعة للإكسسوار يمكن تضمينها خلال التمارين لإضفاء الواقعية على فضاء التدريبات تعتبر نبضاً حيوياً لها، فإذا كان هناك مشهد تجري أحداثه داخل مطعم سيكون الأمر مناسباً تماماً لأن تصطحب ممثليك إلى مطعم حقيقي خلال فترات الراحة بين العمل، وعادة لن يعترض عليك أحد إذا اصطحبت معك مصور مع كاميرا تجارية محمولة لتسجيل ما يجري.

مشاهد أخرى مثل تلك التي تحدث في سيارة أو غرفة نوم، أو حديقة عامة، أو مكتب محامي، أو أي موقع بسيط نسبياً يمكن بتسجيله بكاميرة فيديو بسيطة، لأن مشاهدة أشرطة الفيديو هي طريقة ممتازة لمنح الممثلين فرصة التحسين بعض الأفكار في السيناريو، ومتى ما تم تسجيل التدريبات فربما سطر جديد من الحوار أو لمحة معينة يمكن أن تستحضر لإضافتها عند التصوير الفعلي.إذا كنت تستخدم تخطيطات أحد لرسامين كدليل عمل فان من الأفضل لذلك الفنان (الرسام) حضور تلك التدريبات من حين لآخر، أو لمشاهدة أشرطة مصورة بدلاً عن الحضور، وإذا ما تم استخدام غرفة التمرينات لمحاكاة موقع مشهد محدد- مركز تجاري مزدحم مثلاً ، فأن فنان التخطيطات سيكون قادراً على إضافة تلك الخلفية في رسوماته.

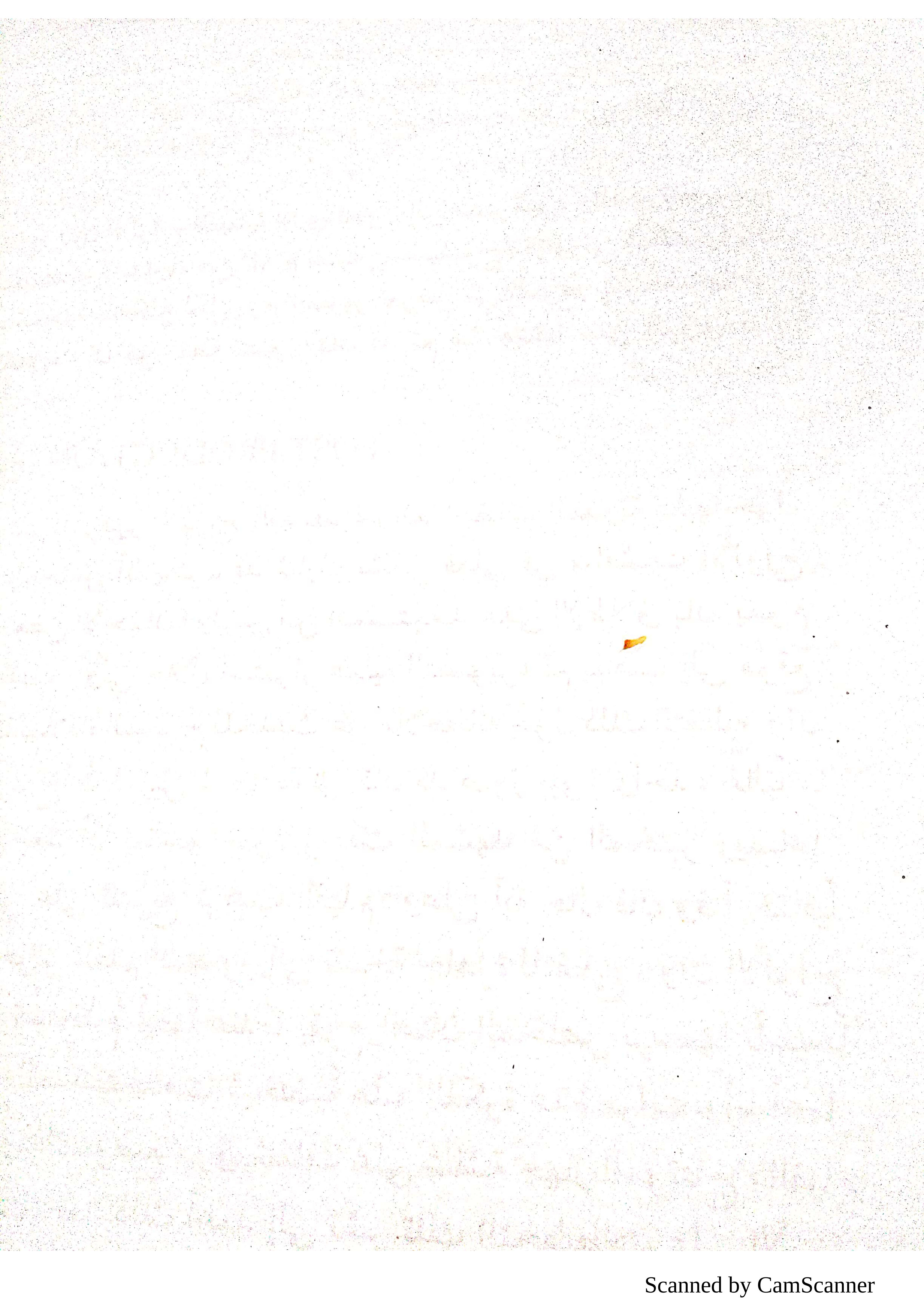
عند هذه النقطة تصل إلى المراحل النهائية لدورة الإنتاج، وتستمر عملية تجسيد التصور على الرغم من أن المخرج في هذه المرحلة يعيد مشاهدة عدة تصورات (رؤى) للسيناريو مما يتيح له إجراء عدة تحسينات إذا ما أراد ذلك.

اغلب الظن فإن التصوير سينفذ بناءاً على خطة محددة، وسيكون تحت يد المخرج وفريق العمل الألواح القصصية في موقع التصوير للرجوع إليها إذا لزم الأمر.

"إدفيروكس" فنان الألواح القصية الذي تحول إلى مدير فني، والذي قام برسم الألواح القصصية للعديد من أفلام ستيفن سيبلبرج، اخبرني شخصياً بان التخطيطات المنفذة بأحكام لكل يوم تصوير تعرض في الموقع لمشاهدتها من قبل فريق العمل، وان كل لقطة تصور كان قد تم مشاهدتها على الورق قبل التصوير.

ما بعد الإنتاج: POST PRODUCTION

في النهاية يستلم المونتير الألواح القصصية والملاحظات المدونة عليها حول الكاميرا (ومن المحتمل أن يكون قد شارك بشكل فعلي في مناقشات الألواح القصصية في بعض الأحيان) وليس من المستبعد على الإطلاق بان يقوم المونتير بإجراء تقطيع أولي خلال استمرار عملية التصوير، ثم يذهب إلى موقع التصوير بعد ذلك لملاقاة المخرج للحديث عن ملاحظاته حول ذلك التقطيع وان مشهداً حوارياً يتراوح طوله بين 1 –4 دقائق كان قد صور بيوم واحد، غالباً ما يقطع بشكل أولي بعد أن يستلم المونتير ذلك المشهد من المختبر ويساعد المونتاج الإلكتروني على تسريع تركيب الفيلم. وعلى أية حال فان وقتاً إضافياً يحتاجه المختبر لتحويل الفلم المصور إلى نسخة جاهزة للتقطيع ، وان الألواح القصصية يمكن أن تستخدم أيضاً عندما يقوم الفنان المختص برسمها تأسيساً على الفيلم المصور لقد استخدمت شخصياً هذه الفكرة عدة مرات وأنا أعمل على طاولة المونتاج وذلك بوضع ورق شفاف على شاشة جهاز المونتاج والقيام بتخطيط سريع للقطات، بعد ذلك أعمد إلى نشر تلك التخطيطات على الأرض بهيئة أعمدة ثم أستمر بإعادة ترتيب تلك التخطيطات عدة مرات وصولاً إلى تدفق وتسلسل معقولين ذي سلاسة أن هذه الطريقة تجنب العمل تكرار الأخطاء عندما أقوم بوصل قطع الفيلم الحقيقية.



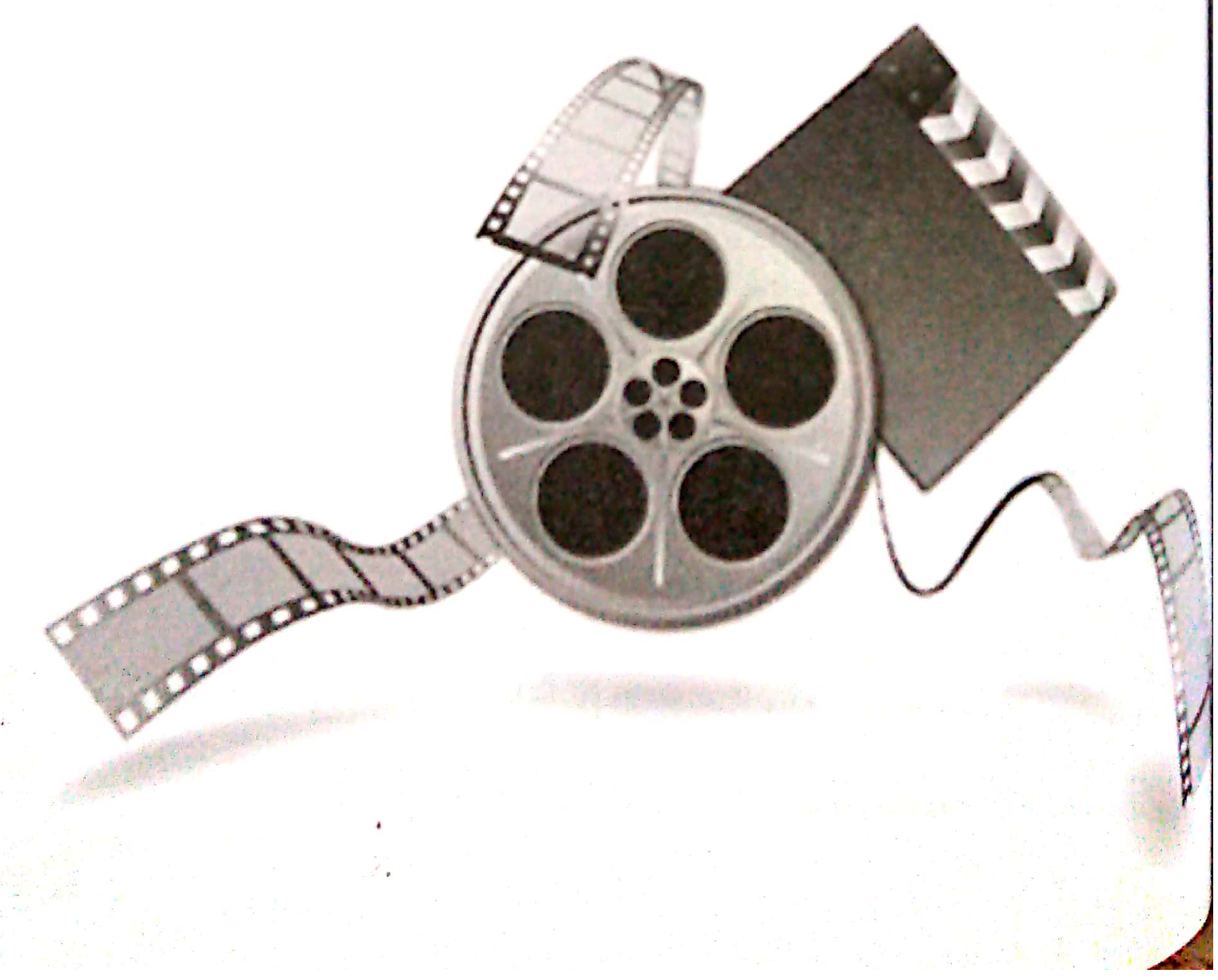
2 الجـزء الثاني

عناصر أسلوب الاستمرارية

6- نظم اللقطات:

العلاقات المكانية

7- المونتاج: الارتباطات المؤقتة



6- تكوين اللقطات: العلاقات المكانية:

COMPOSING SHOTS: SPATIAL CONNECTIONS

حجم اللقطة: SHOT SIZE

كما نعلم جميعاً، أن مفهوم أحجام اللقطات المتعارف عليه عالمياً هي اللقطة العامة، واللقطة المتوسطة واللقطة القريبة. هذه اللقطات تكونت كنتيجة لتطور نظام الاستمرارية في السينما وقد كانت تلك الأحجام ولا زالت تتداخل فيما بينها من خلال الحصص المكانية في الحيز الواحد، وتعبر بأجمعها عن مفهوم وسياق واضح من خلال العلاقة المتبادلة فيما بينها.

لأجل ذلك فان تلك الأحجام تستخدم معاً لخلق حيز مكاني متماسك بترتيب مؤقت. لكن تلك اللقطات يمكن أن تستخدم لوصف فضاءات مكانية كبيرة مثل المنظومة الشمسية وصغيرة إلى حد رأس الدبوس، نحن دائماً ندرك تقريباً كبر حجم المكان المؤطر بالفريم عند استخدام تلك المفاهيم الحجمية، تأسيساً على ذلك ولأن اللقطات وحجوماتها تستخدم بطريقة قياس تلائم الموضوع فإنها ترتبط بالعلائق فيما بينها من أجل إظهار الأشياء بشكل متناسب.

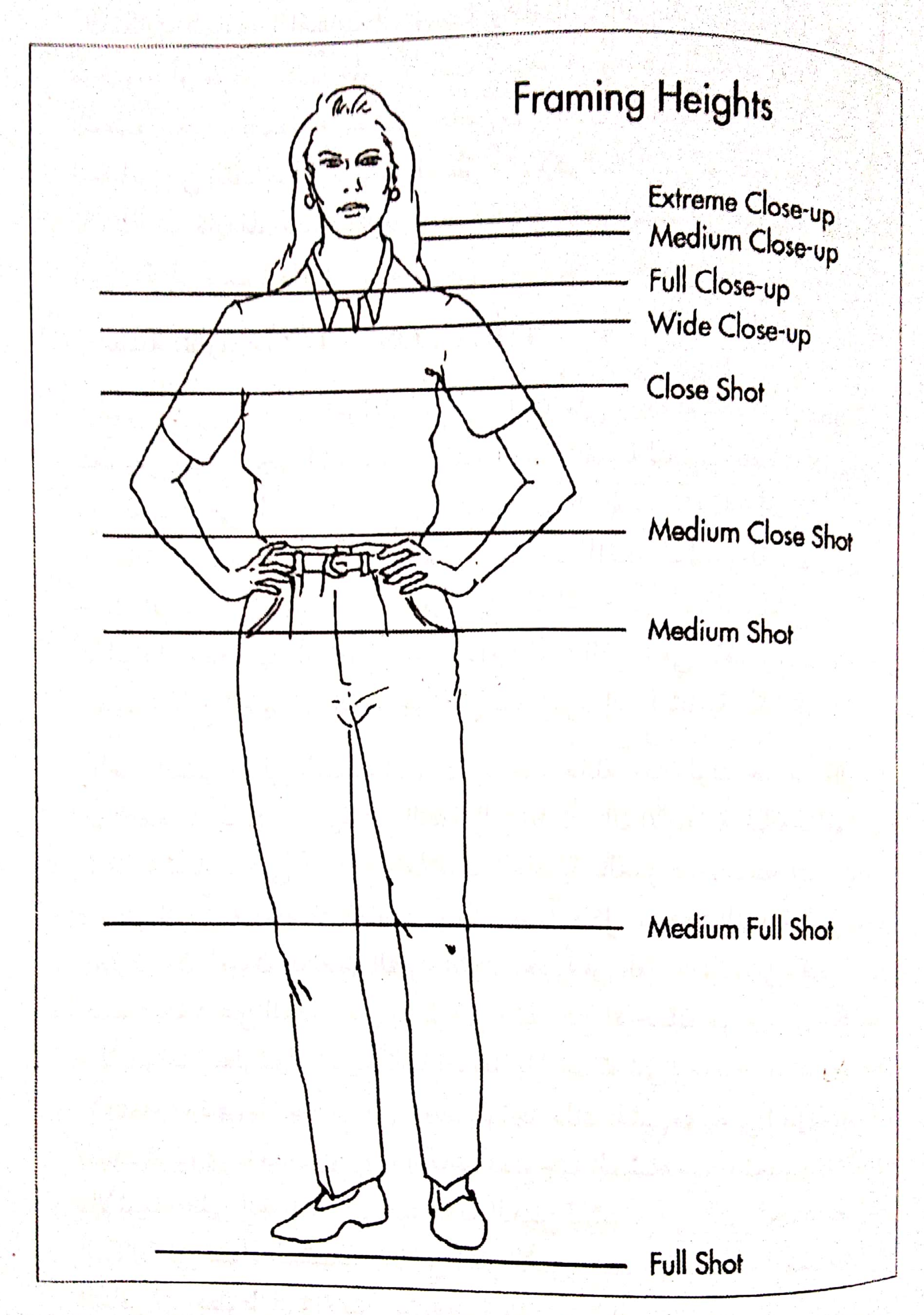
إن لقطة عامة "لمركز التجارة الدولي" (*) سيؤطر كلياً البرجين التوأمين مع جزء سخي من منهاتن، أما لقطة متوسطة للبناية فإنها تعني بتر بعض الطوابق السفلى من المبنى، إذا مضينا قُدماً إلى لقطة قريبة فان شباكاً واحد قد يملأ الكادر "الفريم". لا توجد قواعد محددة تحكم استخدام تلك الحجوم، وحتى المفاهيم الحجمية تتنوع وتختلف. في الشكل (64) نشاهد التأطير الأساسي المتعلق بالأطوال والخاص بشكل الإنسان.

إن تغير الحجم من لقطة إلى أخرى يتفاوت، لكن الحجم تحدده حدود التعرف المراد التعبير عنه لطالما نكون قادرين في التعرف على أن كل لقطة هي عبارة عن تداخل وتشابك في جزء من اللقطة الواسعة، وان التغيير في المقياس مسموح به، في حقيقة الأمر وبالرغم من هذه التعريفات إلا أننا يجب أن نضع في الاعتبار

(*) صرح معماري وتجاري كبير ومميز كان في نيويورك وتحديدا في مركزها منهاتن حيث فجر خلال احداث 11 سبتمبر

التغيير الذي طرأ على أسلوب المونتاج خلال عدة عقود، فالانتقال من اللقطة الواسعة إلى اللقطة القريبة كان يعتبر مونتاجاً متطرفاً، ويمثل نوعاً من القفزة بالنسبة للمشاهدين خلال العقود الخمسة الأولى من عمر هذه الصناعة، ما لم يتم وضع لقطة متوسطة بينهما. المقطعون الذين يعملون في هوليوود كان من غير المسموح لهم وضع لقطة واسعة بجانب لقطة كبيرة، خشية أن تشوش المشاهدين، بمعنى عدم فهمهم لعائدية اللقطة الكبيرة وأين تجري أحداثها؟ اليوم، وبعد عدة عقود من التالف مع تقاليد هوليوود، أصبح المشاهدون يتقبلون بسهولة التغييرات المتطرفة في المقاييس الحجمية وإذا كان هناك من شيء فان الشيء الأكثر احتمالاً هو أن قواعد المونتاج التقليدي المتبعة في الماضي تقبع بفتور خلف استيعاب المشاهدين.

التمييز المرئي بين اللقطات، على أية حال،لا يمثل أكثر من نصف استراتيجية أسلوب استمرارية وعلى الأغلب الأعم فان العلاقة بين اللقطات أما علاقة ضمنية أو استنتاجية، لنأخذ مثلاً عن ذلك، نرى لقطة واسعة لرجل يقترب من الباب يتبع هذه اللقطة قطع إلى لقطة كبيرة جداً ليد الرجل وهو يدير مقبض الباب. وحتى لو كان مقبض الباب صغيراً جداً لجذب انتباه المشاهدين في اللقطة الواسعة، لكننا نتوقع أن ذلك المقبض له علاقة باللقطة السابقة طالما يخلق إحساسا منطقياً، على الرغم من إننا قد ننظر إلى مدخل باب آخر في مكان ووقت مغاير. السرد القصصي المنطقي والعلاقات المرئية بين اللقطات تشترك فيما بينها لخلق الإحساس بالتواصل أو الاستمرارية المكانية أن هاتين الفكرتين: التأثير وتمييز الحيز المكاني، توفر القاعدة الأساسية لتنظيم أسلوب الاستمرارية.



شكل 64: التأطير الأساس للارتفاعات والخاصة بالشخصية الإنسانية.

اللقطات العامة، اللقطات المتوسطة واللقطات القريبة تستطيع أن تصف أي موضوع أو موقع لكنها على الأغلب تستخدم لوصف الشخصية الإنسانية.أن المصطلحات تضطلع بمعنى خاص من خلال هذه العلاقة. هنا التغيير في المقياس بين اللقطات لا يرتبط بالمنطق أو بالإدراك المرئي لوحده. بدلاً عن ذلك فان التأطير كان قد حدد بتقاليد مرحلة ما بعد عصر النهضة أو ما يعتبر عامة بأناقة وموازنة التركيب العام للشيء المرئي.

اللقطة القريبة: THE CLOSE - UP

يعتبر التلفزيون أحد العوامل التي ساعدت على زيادة استخدام اللقطة القريبة لتعويض صغر حجم الشاشة، تستخدم اللقطة القريبة لتعميق اتصالنا كمشاهدين مع الحدث في المشاهد الحوارية لقطة عبر الكتف -OTS- أصبحت اللقطة السائدة والمنتجون ذوي الرأي المادي يحبذون اللقطة المضغوطة لأنها أسهل من حيث الإضاءة ويمكن أن تربط تقريباً بأي لقطة اخرى، كما أنها تقلل من كشف الأشياء المحيطة بها. أن تفضيل استخدام اللقطة القريبة في الأفلام السينمائية كان بسبب تخرج الكثير من المخرجين من التلفزيون إلى الشاشة الكبيرة.

العين البشرية على الشاشة لديها قدرة تعبير هائلة "جان لوك جودار" قال مرة" أن القطعات الأكثر طبيعية هي القطع إلى نظرة". أن الإيحائية البالغة القوة لهذه الإشارة تساعد على إيضاح العلاقات العاطفية بالغمزات واللمحات والدموع والنظر شزراً، والحملقة الغاضبة "ينظر غضباً" وكل الحدود اللغوية التي تقودها العيون. أن العيون قد تعتبر الجزء الأكثر تعبيراً في الوجه الإنساني، فهي تتحاور بصمت بدلاً عن الفم الذي يعبر في كثير من الأحيان عن طريق الكلمات والأصوات. نظرة واحدة بإمكانها تعريفنا بان هناك شيء خارج الكادر هو محل الاهتمام، وتخبرنا أيضاً في أي اتجاه يتواجد ذلك الشيء، بنفس الطريقة يعملان البعد البؤري للعدسة وزاوية الكاميرا بتوجيه المشاهدين وتحديد علاقاتهم بالأشياء على الشاشة، أن خط رؤية العين للشيء هي التي تحدد العلاقات المكانية في فضاء المشهد. وان من اكثر الأمور حساسية بالنسبة للمشاهدين هو التنافر في خطوط الرؤية بين الشخصية وشيء ما أو بين شخصية وأخرى، وفي أغلب المواقف فان المشاهدين يتعرفون بسهولة إذا كان هناك تطابق في اتجاه

النظرات بين الأشياء أم لا. أن استخدام جهاز التلقين البصري (*) - Script - Auto - أصبح شائعاً طالما كان المشاهدون على دراية بان الشخص المؤدي ينظر إلى كارت الكتابة والذي لا يبعد سوى بوصات قليلة عن مركز الرؤية.

اللقطة القريبة تحملنا إلى علاقة أكثر جوهرية وحميمية مع الموضوع الذي يدور على الشاشة أكثر من تلك التي ما نمارسها مع أي شخص آخر عدا أصدقائنا المقربين جداً أو العائلة. في بعض الأحيان تكون هذه القدرة على المعاينة مبالغ فيها. وتصبح اللقطة القريبة عبارة عن انتهاك للخصوصية بممارسة ما يسمى بالألفة القسرية والتي لا ينبغي ممارستها إلا بموافقة من يعينه الأمر. التصوير بالكاميرا أحياناً لا يتطلب موافقة من ستقوم بتصويرهم، وتحديـداً إذا كانت مجهزة بعدسـة مقربـة "TELE PHOTO LENS" (**) المراسلون الصحفيون الذين يعملون في محطات البث التلفزيوني يستطلعون بتطفل وبشكل مكرر داخل التفاصيل العائلية خلال لحظات الكوارث أو الحزن مستخدمين اللقطات القريبة جداً وربما يجد المشاهدون أنفسهم غير مرتاحين لمشاهدة مشاهد هم عادة يتجنبوها بلباقة خلال حياتهم اليومية.

في كل حضارة هناك عادات تنظم الخصوصية الشخصية، العلاقات المادية والتصرف المقبول يبني على الأسس التي تؤطر المسافات الفاصلة المسموح بها بين الناس في مختلف المواقف، المخرج يستطيع استخدام الكاميرا لتسجيل هذه المسافات الاجتماعية بطريقة تتيح لنا التجاوب معها كما لو أنها تحصل لنا وفي جوهر فضاء حياتنا الشخصية. ولا تكشف القريبة عن الجوهر فقط، بل أنها تجعلنا نشعر كما لو إننا نتطفل على لحظات الخصوصية الشخصية أو أن نشترك في لحظات السقوط بين الأعداء كما لو أن الشخص الذي يظهر على الشاشة قد فتح لنا صدره. من الممكن أن يجعلنا المخرج نشعر بالانفصال أو الانغمار العاطفي مع الأحداث والشخصيات على الشاشة وبشكل كبير من خلال معالجة المكان بواسطة عدسات الكاميرا.

(*) جهاز يستخدم بكثرة في المحطات التلفزيونية عندما تكتب الكلمات على شاشة يقرأ منها المذيع أو الممثل دون الحاجة إلى حمله ورقة مكتوبة أمامه. المترجم.

(**) صفة لعدسة تصوير معدة لإعطاء صورة كبيرة عن شيء بعيد. المترجم.

الشكل (65) يعرض مجموعة من 8 لقطات قريبة مؤطرة بثلاث نسب مختلفة مظهرياً، وهي نسب أكاديمية، الأول مماثلة لحجم 16 ملم وشاشة التلفزيون (1.33:1) والشاشة الواسعة (1.85:1)؛ والسينما سكوب (2.35:1).

إن تخطيطات الوجوه الزوجية مرتبة حسب التسلسل ويظهر كل زوج منها بتتابع فيلمي، ولان الموازنة أو الاختلال في أي كادر يعتمد على الصورة التي تظهر أولاً وعلى تلك التي تظهر بعدها في الكادرين الأول والثاني يظهر الشكلان وقد تم وضع كلا منهما في مركز الكادر تماماً إذا ألقيت بنظرك على تلك الكوادر فإنك "تقرأها" كما لو كانت فيلماً متتابعاً وسوف ترى عدم وجود تغيير في إيقاع اللقطتين طالما لم يحصل تغيير في مكان وجودهما، لأن العينين ستبقى مركزة على الشاشة. وعند مقارنة ما سبق مع الكوادر 3 و 4 نرى هنا أن نظم اللقطة بعيداً عن المركز في اللقطة القريبة رقم 3 لتأتي بعدها اللقطة رقم 4 في الاتجاه الآخر حيث يخلق حركة للعين من اليسار إلى اليمن بشكل ديناميكي، هذا التأثير يصبح صريحاً أكثر كلما زاد اتساع الشاشة أصبح لدينا مثالاً جيداً عن معنى فن متتابع طالما أن عملية النظم لا يُحكم عليها بشكل فردي لكن عن طريق المزاوجة والتتابع بين اكثر من صورة في تسلسل مستمر.



شكل 65: لقطات قريبة في ثلاث هيئات مختلفة من حيث النسب.

5



6



7



8

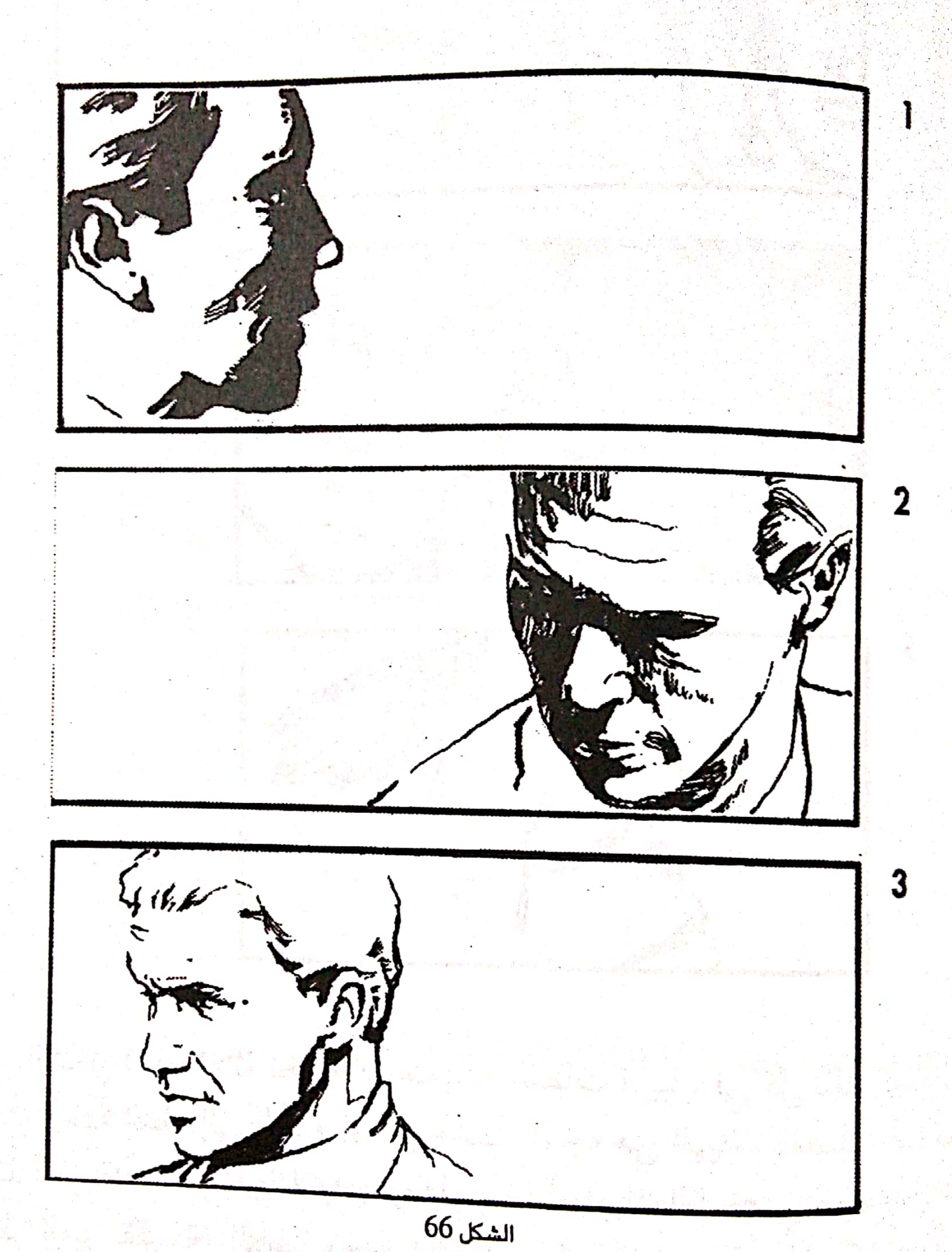


(*) صورة وجه شخص، المترجم.

أن عرف التقاليد في الفن الغربي بفضل وضع "البورتريت" (*) PORTRAIT في موقع حيث يكون وجه الإنسان منحرف قليلاً عن المراكز لتجنب تعكير التكوينات المتماثلة الحلول المألوفة هي في ترك فراغ أحد جوانب الشاشة وتحديداً في الجهة التي ينظر إليها الشخص مع وجود فراغ في قعر الكادر أكبر من ذلك الذي فوق رأس الشخص. في السينما استخدام هذه الطريقة في تكوين الكادر أصبحت هي الأكثر شيوعاً كلما زاد اتساع الشاشة لكن لا تدع ذلك التقليد يقف عقبة في طريق التجريب والتحدي الذي ربما تفكر بفعله، لا يوجد سبب يجعل المخرجين يتقبلون هذه التحديات إذا كانت لا تلائم إحساسهم الخاص بتصميم اللقطة الأمثلة القادمة تبين بالرسوم التوضيحية خيارات شائعة وأخرى غير شائعة في تأطير كوادر ذات تناسب واضح واتساق مريح.

إن الاستخدام المتطرف لاتساع الشاشة ممكن أيضاً كما هو مبين في الشكل (66)، حيث نشاهد تخطيطات معبّرة تمت معالجتها بشكل غير تقليدي خصوصاً بالنسبة لتكوين البورتريت حيث أن الابتعاد الحاد عن مركز الكادر ممكن وفي أي نسبة تخص المظهر، وان ذلك التأثير يكون أكثر صراحة كلما زاد اتساع الشاشة، أن هذا الأسلوب في تكوين الكادر أصبح شائعاً جداً في الدعايات التجارية التلفزيونية حديثاً بتأثير من المطبوعات والرسومات الدعائية، وقد كان لذلك تأثير حاذق على الأفلام السينمائية التي نهضت باعياء إستيعاب مختلف التقنيات من الفنون الأخرى وقامت بتوظيفها على الشاشة.

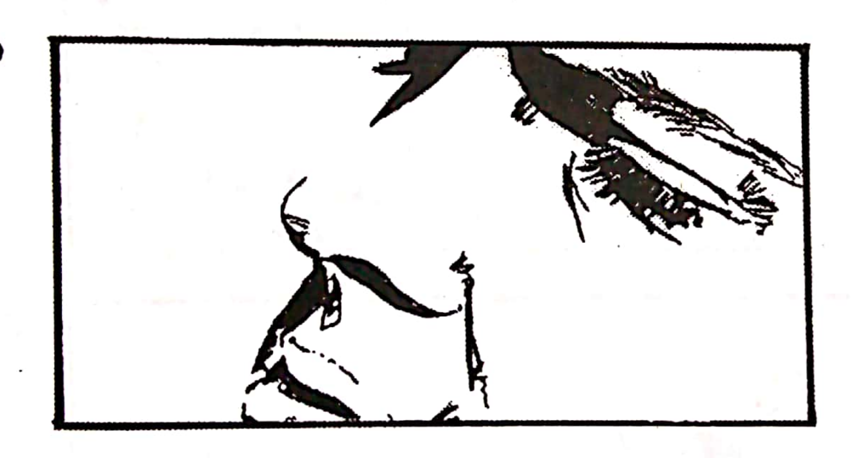
أن العيون والفم والأذنين غالباً ما تُصوّر لوحدها وبلقطات قريبة. وعادة ما يكون ذلك بسبب الحاجة إلى حشد أجزاء دقيقة ومحددة من السرد الروائي للفيلم لنأخذ مثلاً يوضح ذلك:لقطة امرأة تعود إلى دارها ماشية على الأقدام ليلاً ولوحدها في طريق مقفر، تتبعها لقطة قريبة جداً لإحدى أذنيها ونحن نسمع وقع أقدام ضعيف. ربما مشهد آخر بنفس البنية ينتفع من لقطة لعيون المرأة للدلالة على شعور الخوف، أن هذه الاستنباطات المتماثلة والكثير من الطرق الأخرى تستطيع أن تنتفع من اللقطات القريبة جداً إذا ما بدأت بتجريب ما لديك من أفكار.



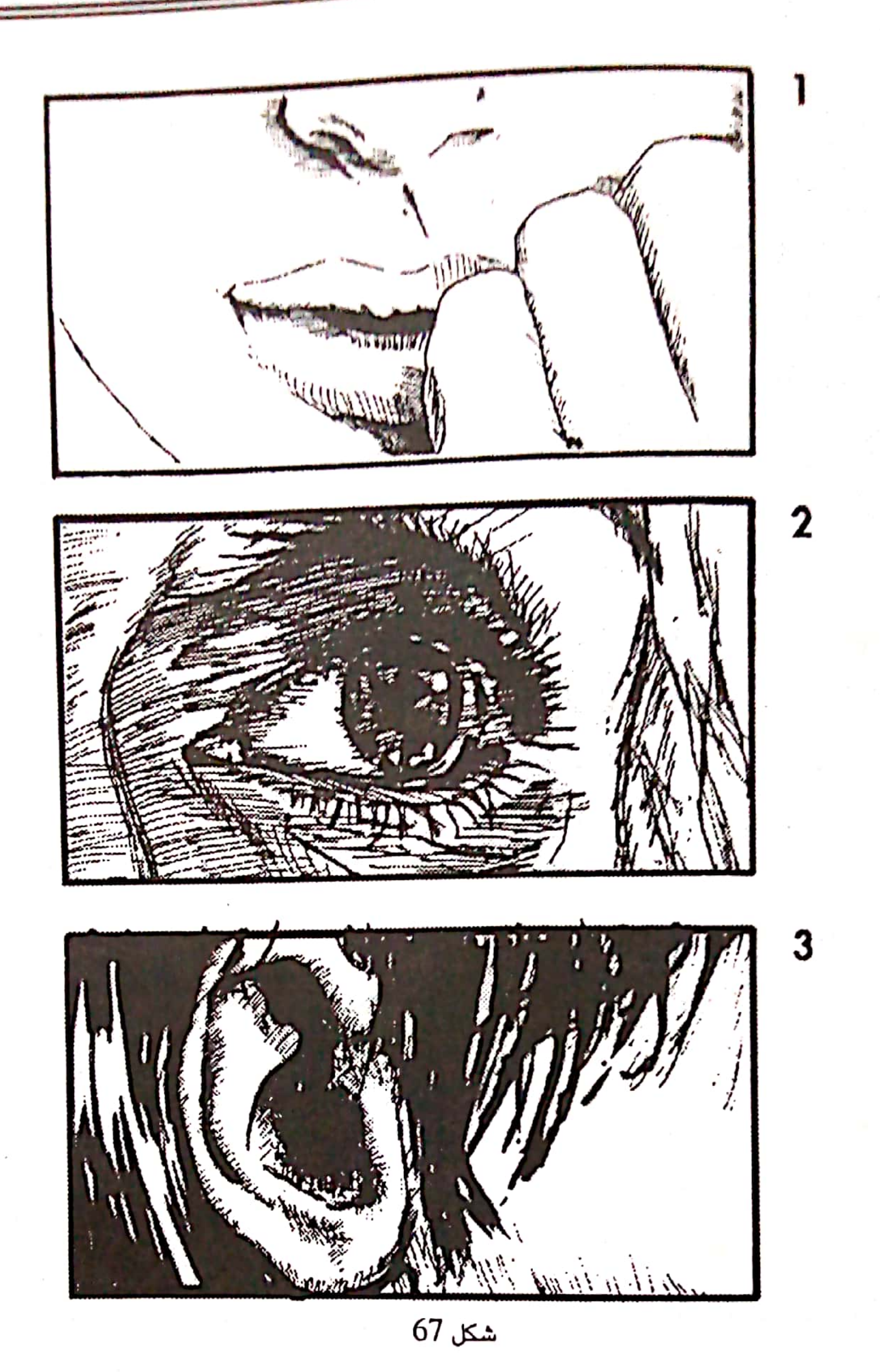
الشكل 66







في الشكل (67) ثلاثة تخطيطات مختلفة بلقطات قريبة، في كل تلك الحالات كانت وجهة النظر إلى الأمام أو من جانب الوجه هي الهيئة المفضلة، هذا هو تقليد آخر إذا كنت بحاجة لاتباعه فيما لو حدد أسلوبك الشخصي حول وجهات النظر الغير تقليدية. التأطير وحجم اللقطة يمكن أن تستخدم لاستكشاف فن التصوير من خلال البيئة والتكوينات اللانهائية لشكل الكادر، أن ذلك لا يعني بأن عليك أن تتخلى عن الطرق التقليدية لقد تم استنتاجها بدون معنى ويمكن أن تكون وسيلة اتصال فعالة، مروعة ومحفزة كلما زاد استخدام الفنون تجريبياً.



شكل 67

اللقطة المتوسطة : THE MEDIUM SHOT

قبل أن يبدأ التلفزيون بتشديده على استخدام اللقطة القريبة والقريبة جداً، كانت اللقطة المتوسطة حصان الشغل للمشاهد الحوارية خلال مرحلة دخول الصوت إلى السينما، فقد ضمت المتوسطة القيم الثمينة للقطة العامة والقريبة، ولا زالت تستخدم بشكل واسع في التلفزيون وفي الأفلام السينمائية الروائية. كما أن اللقطة العامة والمتوسطة تمسك بالإشارات التي يقوم بها الممثل ولغته الجسمانية لكنها ما زالت محكمة للدرجة التي لا يمكنها أن تتضمن تنويعات

مهذبة تقدمها بتعبيرات رشيقة.

اللقطة المتوسطة هي أيضاً المدى العام الذي يتم من خلاله تكوين مجموعة لقطات للمشاهد الحوارية أن لقطتين أو ثلاث لقطات أو أربع لقطات أو خمس لقطات يعتبر نظام مجموعات نموذجي، وبوجود أكثر من خمسة أشخاص يلعبون أدوارهم في الكادر، فان الكاميرا على الأغلب يجب أن تنسحب إلى الخلف وصولاً إلى مدى حجم لقطة كاملة لتضمين كل شخص في الكادر إذا لم تكن تلك الشخوص تشترك بفعالية في الحوار اللقطة المتوسطة شاركت اللقطة القريبة بشرف الشهرة في الوقت الحاضر لكنها لا زالت لحد الآن على الأقل تستخدم بالاقتران مع اللقطات القريبة لا كلقطة ذات بنية أساسية للمشهد. سوف نتخلى عن الأمثلة التي تخص اللقطة المتوسطة في هذا القسم على الأقل وسوف تتم تغطيتها بعمق لاحقاً في القسم العملي "الورشة: من هذا الكتاب.

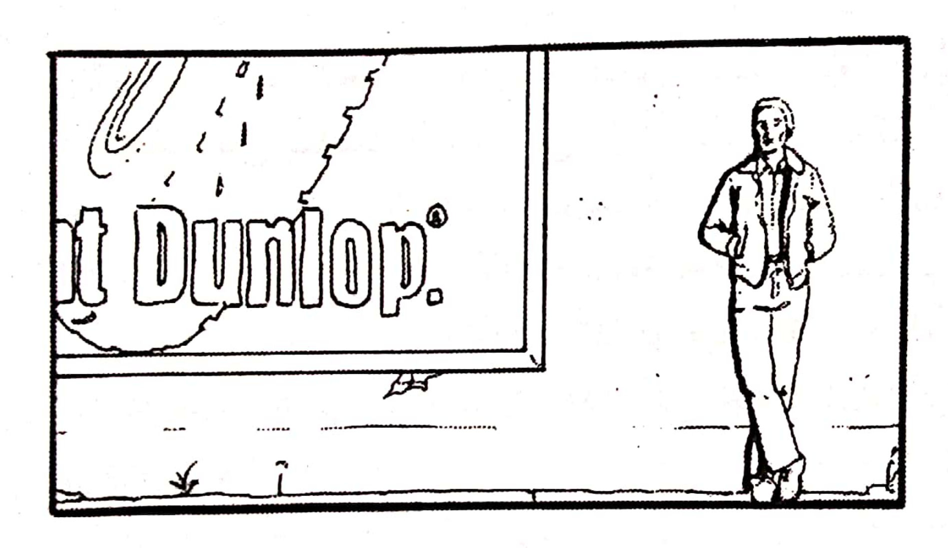
اللقطة الكاملة: THE FULL SHOT (*)

اللقطة الكاملة كبديل عن المتوسطة أو الفردية سقطت في مناقشات خلال العشرين سنة الماضية فقد تم إنزالها إلى مرتبة أداء وظيفة اللقطة التأسيسية كلما كان ذلك ضرورياً لغرض الربط بين الشخصية والموقع في لقطة مفردة واحدة، ويبدو أن المخرجين السينمائيين يقاومون صنع المشهد بلقطة واسعة إذا كان بإمكان القريبة واللقطة المتوسطة أن تلعبا دور البديل. أحد الأسباب التي كانت وراء استخدام اللقطة الكاملة هو أن المشاهد الحوارية تتطلب أن تؤدى بلقطة عامة وسبب ذلك الاستخدام أيضاً أن اللقطة الكاملة عادة ما تؤطر كل الشخصيات المتحدثة في المشهد، مما يجعل القطع إلى لقطة متوسطة أو قريبة غير ضروري، وإذا ما تم استخدام اللقطة العامة مع هذين الإطارين المتراصين فان الشكل المونتاجي يتحرك بثبات نحو الحجم القريب ولا يعود إلى اللقطة الكاملة، فكما نلاحظ أن اللقطة المتوسطة واللقطة العامة تستطيعان تطويق الفعل في المشهد دون الحاجة إلى الالتجاء إلى لقطات أخرى لإنجاز السرد القصصي بينما نرى أن اللقطة القريبة بشكل عام يجب أن ترافقها لقطات متوسطة أخرى أو لقطات كاملة لاستكمال المتطلبات الروائية للمشهد.

(*) يطلق عليها ايضا اللقطة العامة.

إن واحدة من اكثر المزايا جاذبية للقطة الكاملة كونها تسمح للمثل باستخدام لغة الجسم، هذا النوع من التعبير المادي "الفيزيولوجي " حاز على كل شي عدا الاختفاء من الأفلام السينمائية منذ فترة الفيلم الصامت. مرة أخرى التلفزيون والمنتجون ذوي القبضة المتشددة هم من يجب أن يقع اللوم عليهم، منذ أن كانت اللقطة القريبة ذات تكاليف متواضعة تترتب على تصويرها أو إضاءتها بالمقارنة مع الحجم الأوسع. ويكون هذا واضحاً بشكل كبير في الطريقة التي تتم بها تصوير الرقص في مشاهد الفيديو الموسيقية والتي نادراً ما تظهر الشخصية كاملة في لقطات كاملة.

من ناحية التكوين، اللقطة العامة لشخصية مفردة تقدم العديد من الفرص المماثلة في الإطار المتناسق كتلك التي تقدمها القريبة أن الخط العمودي للشخص الواقف يتوافق بسهولة في التصاميم التي تؤكد على الهيئات التخطيطية البارعة وتحديداً في البنيات الأوسع.



شكل 68 موازنة الكادر



الشكل (68) يقدم لنا لقطتين كاملتين فيهما موازنة ضمن كادر كل منها، أن الانحراف البسيط عن المركز هو من الأشياء الشائعة هذه الأيام لأن الموضوع أو الشخصية التي تتواجد في مركز الإطار هي تقريباً بنفس التأثير كتلك التي تنظم بقوة بعيداً عن مركز الكادر.

خط الفعل: THE LINE OF ACTION

الهدف العام لهذا الكتاب هو محاولة الاقتراب من تشجيع عملية التطور في الحلول التي تم تكييفها نحو الحاجات الفردية للمخرج السينمائي. الكثير من الحلول التي سنتطرق إليها تعتبر جزءاً من الإستراتيجيات المميزة، لكن الرؤية الشخصية للمخرج السينمائي في أي وقت بإمكانها أن تتحكم بالأنظمة والممارسة المقبولة والحكمة التقليدية أو المتعبة أريد أن أقول إننا نستطيع أن ننظر إلى أكثر القواعد الأساسية لمكان الكاميرا التي يلاحظها نظام الاستمرارية هو : خط الفعل.

إن الغرض من الخط الخاص بالفعل بسيط تماماً: أن يُنظِّم زوايا الكاميرا للمحافظة على تماسك الشاشة من حيث الاتجاه والمكان كما انه ذو فائدة في تنظيم خطة التصوير، لأن المنظر يجب أن يعاد تنظيم الإضاءة فيه كلما تحركت الكاميرا إلى زاوية جديدة، لأن الإضاءة تخلق إحساساً موحداً نحو مجموعة اللقطات التي تشترك في زاوية مماثلة لوجهة النظر. وبناءاً على ذلك فان من الممكن تصويرها بوقت واحد وان هذا يعني تجنب إضاءة أي موقع للكاميرا أكثر من مرة واحدة.

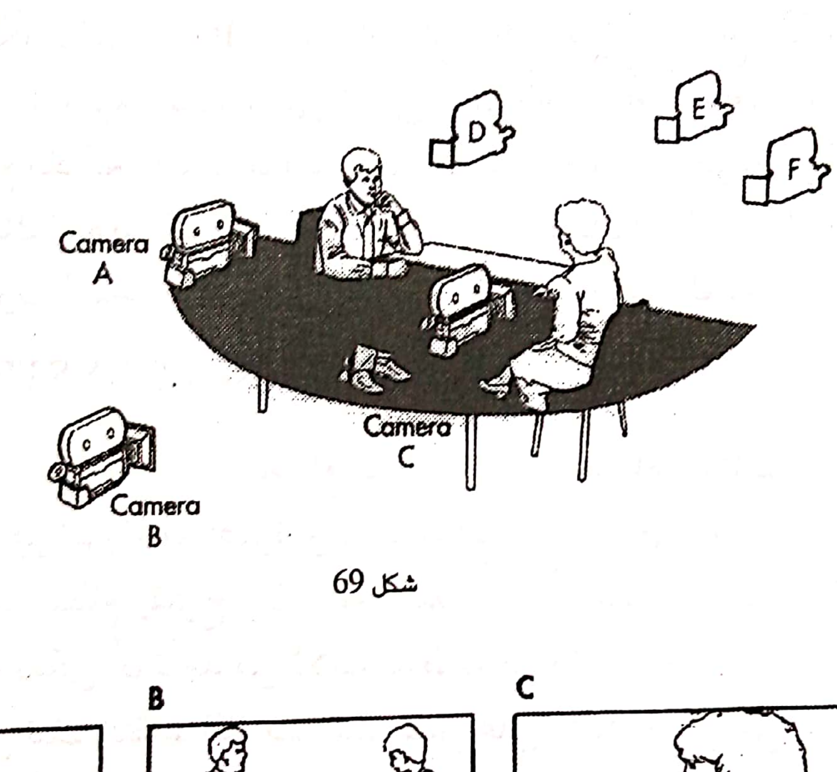
نستطيع أن نتصور خط الفعل كالحاجز الوهمي الذي يمر عبر المكان ومن أمام الكاميرا، لقد تم ابتكار ذلك الحاجز أصلاً للتأكد إذا ما تم تصوير المشهد من عدة زوايا بأن تكون تلك اللقطات تقطع سوية في المونتاج دون حدوث عملية خلط بالاتجاهات - من اليمين إلى اليسار وبالعكس - بهذه الطريقة فان الأشياء التي تتحرك خلال الإطار في لقطة واحدة تستمر بنفس الاتجاه في اللقطة التالية أن خط الفعل يسمى كذلك بقاعدة 180 أو "محور الفعل" الشكل (69) موضح فيه ذلك الحاجز الوهمي للمحافظة على تماسك من حيث الاتجاه، فإذا كان لدينا

شخصان يجلسان حول طاولة، فان نظام الاستمرارية يقترح رسم خط وهمي للفصل بينهما. اتجاه الخط يمكن أن يكون في أي مكان يختاره المخرج، لكنه عادة يكون خط الرؤية بين الأشياء المعروضة في المشهد. متى ما حدد ذلك الخط فان فضاء العمل داخل حدود "180 درجة" - نصف الدائرة المظللة - قد تم توطيده في أي مشهد أو لأي تتابع، فان موقع الكاميرا يكون فقط داخل نصف الدائرة المثبتة المسموح بها، النتيجة هي أن أي اتجاه لأية لقطات على الشاشة التي يتم الحصول عليها من إحدى جهات الخط المرسوم ستكون متناغمة مع بعضها البعض. هذا موضح في الشكل (70) والذي يبين بأن اللقطات التي تم الحصول عليها بالكاميرات A,B,C في الشكل (69) هي ممن واقع الكاميرا خارج منطقة العمل الرمادية المظللة والتي تسمى "عبر الخط" أو "تجاوز الخط" الشكل (71) يوضح ماذا يحدث إذا ما قمنا بعمل مونتاج للقطات مأخوذة من كلا الاتجاهين عبر ذلك الخط الوهمي، كأن تكون اللقطتان المأخوذتان من الكاميرات F, A تكون النتيجة بان الرجل ينظر إلى رأس المرأة من الخلف.

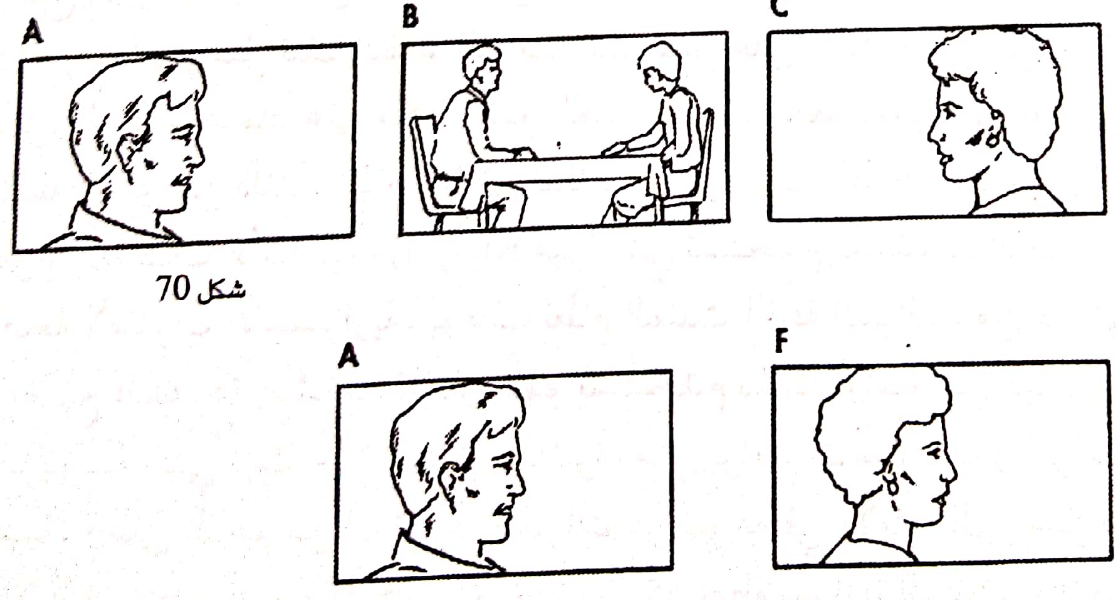
نظام المثلث: THE TRIANGLE SYSTEM

عندما يكون خط الفعل تحت الاستخدام فإن تقليداً آخر لنظام المثلث حول مكان وضع الكاميرا هو طريقة مختصرة لوصف مواقع الكاميرا في أحد جوانب ذلك الخط. أن هذا النظام يقترح بأن كافة اللقطات الأساسية المحتملة لأي موضوع أو شخصية يمكن أن تأخذ من ثلاث نقاط داخل فضاء العمل المحدد بـ (180 درجة) وبوصل تلك النقاط الثلاث، سنحصل على مثلث متغير من حيث الشكل والحجم اعتماداً على مكان وضع الكاميرات. كل لقطة يمكن أن تنظم إلى أي لقطة أخرى من ذلك النظام الثلاثي لذلك المنظر. تلك الطريقة تتضمن كافة حجوم اللقطات الأساسية وزوايا الكاميرا التي تستخدم للمشاهد الحوارية الخاضعة لأسلوب الاستمرارية. يُوظف نظام المثلث لكافة المواقف من ضمنها المواضيع المفردة ومشاهد الإثارة فهو يستخدم بشكل واسع في البرنامج التلفزيونية التي تُبث على الهواء مباشرة، مثل برامج المسابقات والبرامج الرياضية. وعلى الرغم من أن ثلاث كاميرات موضوعة في الأمثلة التي سنراها تباعاً إلا أننا نستطيع أن نحرك كاميرا واحدة إلى كل نقطة بموازاة المثلث حائزين

على ذلك التركيب ولكل نقطة من نقاط المثلث بشكل منفرد. يحصل ذلك غالباً في الأفلام الروائية، وعلى أية حال فان طريقة المثلث تمنح نفسها تعددية الأشكال التي تصورها الكاميرا طالما أن المشهد لا يتطلب عملية تقديم شاملة أو حركة كاميرا واسعة لأن ذلك سوف يؤدي إلى استنباط مشكلة تحرك كاميرا واحدة أمام الكاميرا الأخرى هناك خمسة من التراكيب الأساسية للكاميرا نستطيع الحصول عليها ضمن المثلث:



شكل 69



شكل 70

شكل 71

1- لقطات فردية ذات زاوية (لقطات متوسطة أو قريبة) ANGULAR SINGLES.

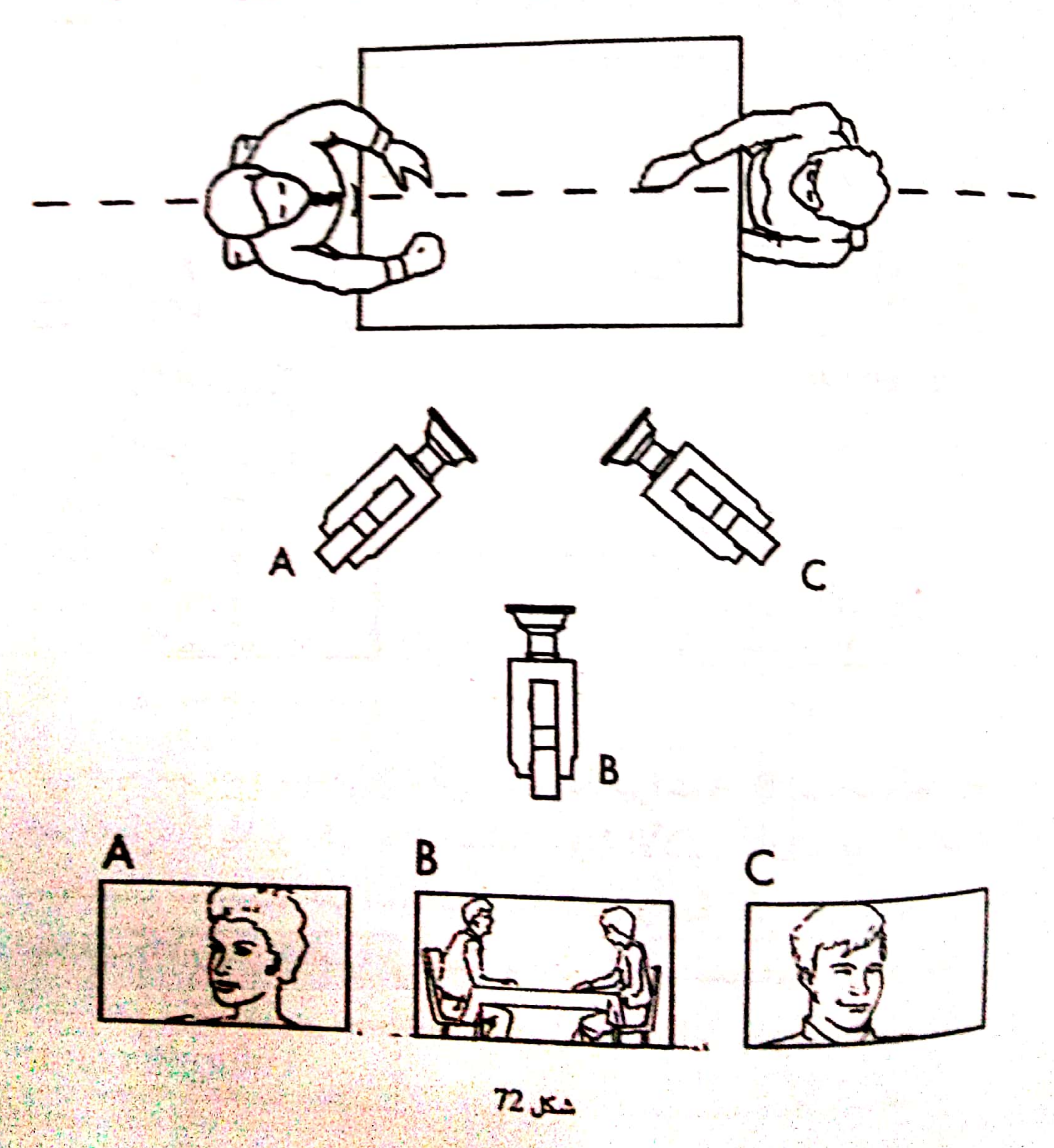
2- لقطة ثنائية رئيسية MASTER TWO - SHOTS.

3- لقطات عبر الكتف OVER - THE - SHOULDER SHOTS.

4- وجهات النظر الأحادية (لقطات متوسطة أو قريبة) POINT - OF - VIEW SINGLES "M.S.ORCU".

5- اللقطات الجانبية PROFILE SHOTS.

في الشكل (72) مكان الكاميرا A والكاميرا C لتصوير لقطات ذات زوايا لشخصيتين تجلسان حول منضدة، موقع الكاميرا هو لتصوير لقطة ثنائية.

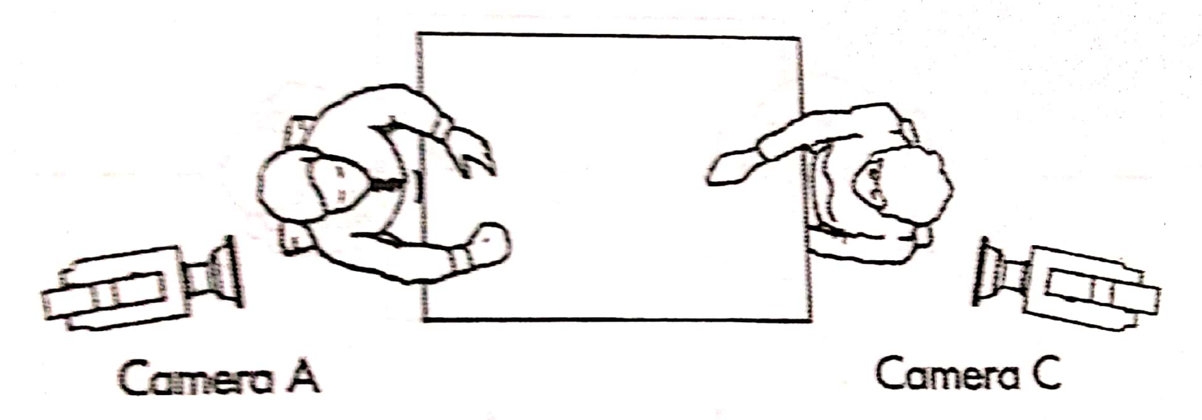


شكل 72

التأطير الذي يرافق كل موقع للكاميرا، طبعاً يمكن أن يكون متنوعاً، وان حجم اللقطة للكاميرات C،A يمكن أن يكون أي حجم ابتداء من لقطة قريبة جداً إلى لقطة كاملة.

الشكل (73) يمثل البنية الثانية لطريقة المثلث "لقطات فوق الكتف OTS الكاميرتان C،A تم تحريكهما إلى وضع (OTS)، الكاميرا B بقيت في مكانها للحصول على لقطة ثنائية كما حصل في الشكل (72) ولذلك لم يتم تضمينها ضمن الأمثلة اللاحقة التنويع في اللقطات يمكن الحصول عليها من الخارج أو كما يسمى من موقع جناح الكاميرا.

لقطات من فوق الكتف: OVER- THE- SHOULDER SHOTS



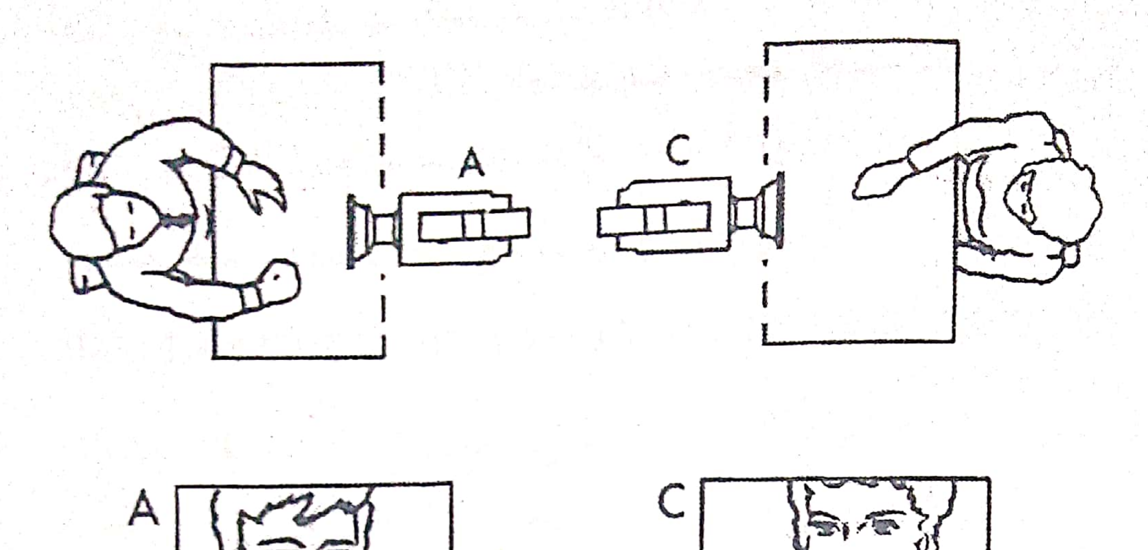




شكل 73

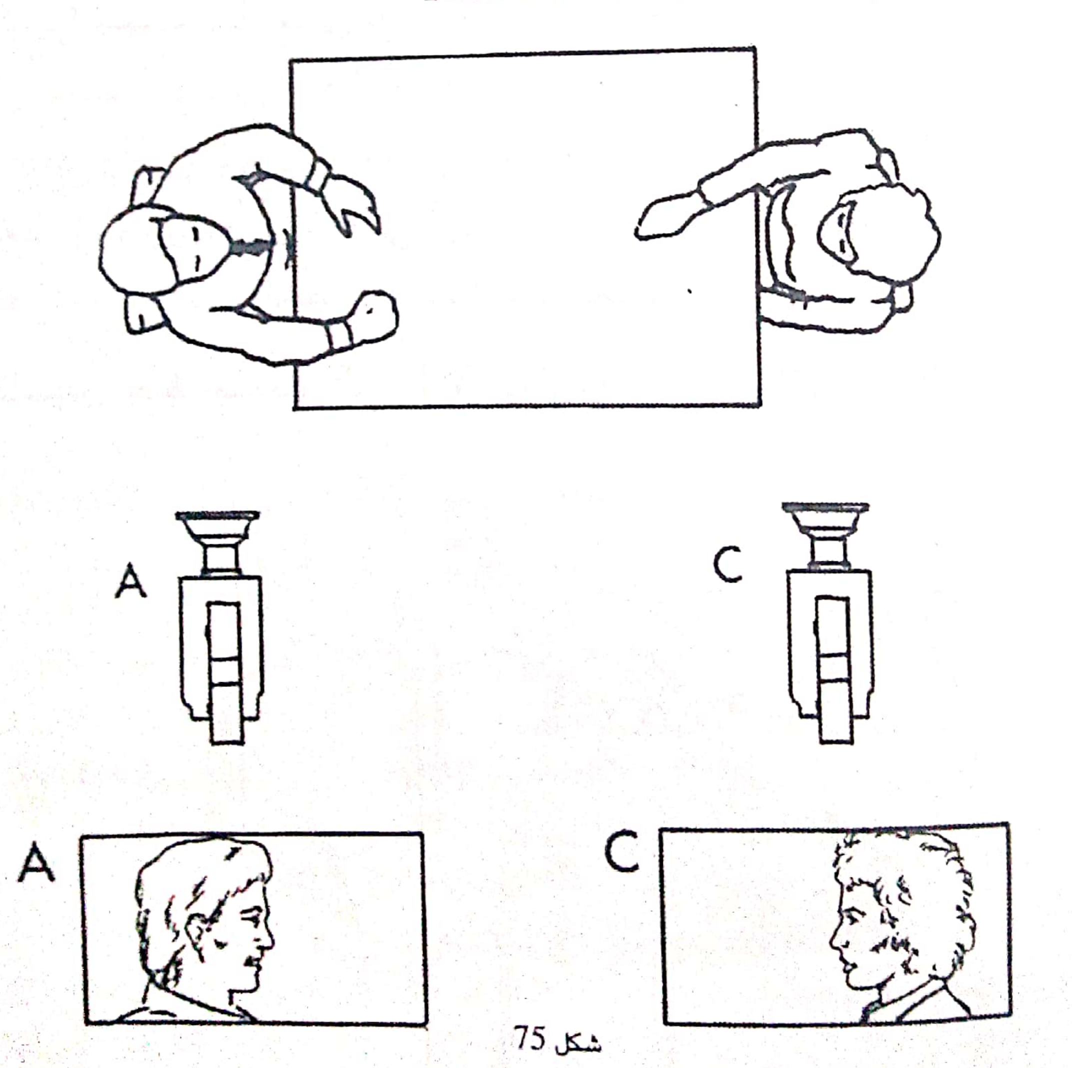
في البنية الموضح عنها في الشكل (74) الكاميرات A، B تم تحريكهما إلى داخل خط الفعل، أو بتعبير أكثر ملائمة، خط رؤية الأشياء. أن موقع الكاميرا A . B تستخدمان للحصول على لقطات قريبة تمثل وجهة نظر الشخصيتين، في هذا الحالة يمكننا وضع الكاميرا في نفس مكان إحدى الشخصيتين الجالستين والتي لا يتم تصويرها لتصوير الشخصية الأخرى هذا ما نسميه اصطلاحاً بتهشيم الخط "BROKEN LINE".

لقطات قريبة لوجهات النظر POINT OF VIEW CLOSE - UP.



شكل 74

اللقطات الجانبية : PROFILE SHOTS.



شكل 75

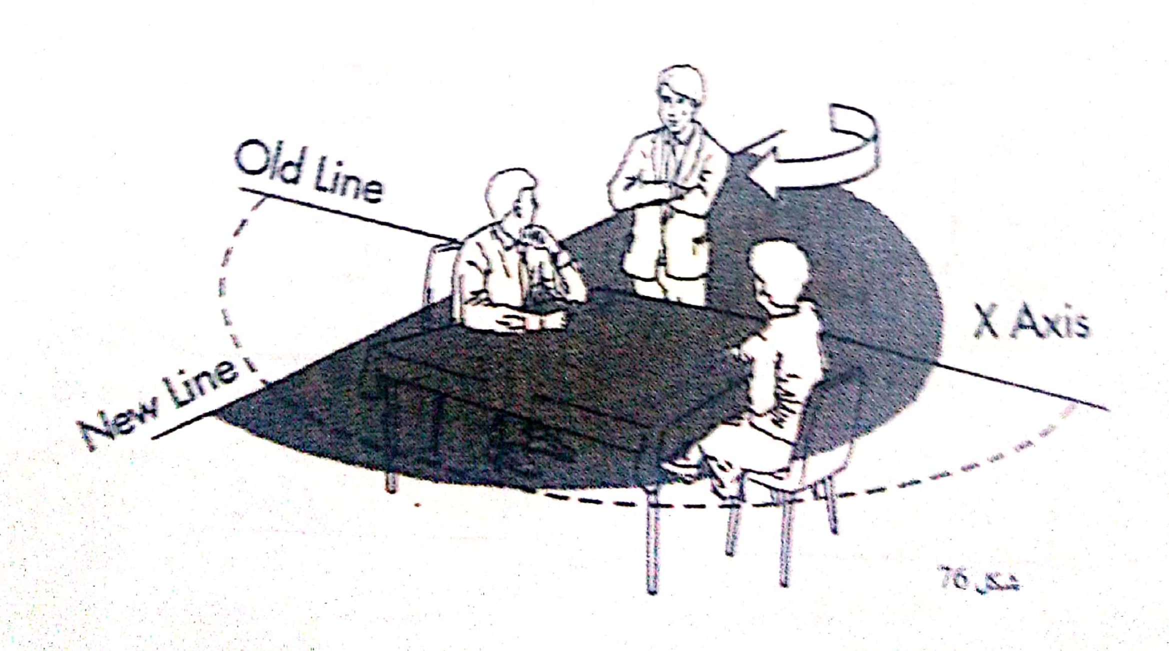
الشكل (75) يُظهر البنية الأخيرة والتي من الممكن تحقيقها من خلال طريقة المثلث هي – اللقطات الجانبية "PROFILE" باستخدام الكاميرتين B.A من الطبيعي أن تكون زاوية اللقطة بالضبط بنية وحجم اللقطة متغيرة بشكل لا محدود ومن داخل المثلث طالما لم يتم انتهاك خط الفعل.

توطيد خط جديد للفعل مع خط جديد للرؤية:

ESTABLISHING A NEW LINE OF ACTION WITH A NEW SIGHT LINE

الاحتمال الوحيد الذي يسمح من خلاله بعبور الكاميرا خط الفعل هو عندما يتم تأسيس خط جديد واحدة من الطرق لعمل ذلك موضحة في الشكل (76)، في هذا المثال الخط القديم تم تأسيسه لينفصل بين الثنائي الجالس حول الطاولة وبين الجزء الأبعد من المكان يقترب رجل آخر من المنضدة ويلفت انتباه الرجل الجالس نحوه هذا الخط الجديد للرؤية يوطد خطا جديداً للفعل مع منطقة عمل للكاميرا متماثلة لما يسمى بخط 180 درجة، لقد تم تأشير ذلك في شكل نصف دائرة معتم. أن ترسيخ خط جديد عادة ما يقترن بالبنية الخاصة للقطة المأخوذة لشخص والذي يحوّل انتباهه إلى منطقة جديدة أو شخص آخر داخل الكادر هذه اللقطة المحورية " أو شخص آخر داخل الكادر "PIVOT SHOT" تضم خطي الفعل المذكورين "الخط القديم، الخط الجديد".

تأسيس خط جديد: ESTABLISHING ANEW LINE



شكل 76

حالما يتم تركيب الخط الجديد للفعل، فان الكاميرا تستطيع التحرك عبر الخط القديم للفعل وإلى أي مكان ضمن منطقة العمل الجديدة طالما أن خط الرؤية مع الرجلين، وسوف تلاحظ بأن المكان يضم المرأة أيضاً وعلى الرغم أن من المجال يضمن قاعدة (١٨٠) درجة، فان الكاميرا لن توضع في المنطقة الربعية (*) المؤشرة بعلامة % لتصوير المرأة.

أما المرة القادمة التي يتم بها رؤية المرأة في لقطة، فان الكاميرا ستوضع وفق الخط القديم للفعل. ونطلق على ذلك إعادة تأسيس لقطة الحكمة التقليدية تؤيد إعادة استخدام الخطوط الخاصة بالفعل وتطابق بنية الكاميرا مما يعني أن إحساس بتماسك المكان يتم تعزيزه من خلال التكرار حالما يتم توطيد النموذج المونتاجي الأساسي (وجغرافية اللقطة)، فان العودة إلى الخط القديم للفعل ينبغي أن لا يكون بتحريض من اللقطة المحورية "PIVOT SHOT" طالما أن المشاهد لديه إحساساً عاماً عن العلاقات المكانية بين الممثلين.

إن قضية تغيير الخطوط تصبح أقل تعقيداً بشكل كبير من خلال الممارسة عندما يتم تنظيم خطة التصوير فان كافة اللقطات من زاوية واحدة ستوحد حتى وان تم تصوير الحوار خارج تلك الخطة بعد ذلك يتم عمل مونتاج اللقطات بتسلسل درامي مناسب على الشاشة تغيير خط الفعل قد يبدو للوهلة الأولى محاولة لمتابعة خط أكثر تعقيداً مما عليه القضية فعلاً.

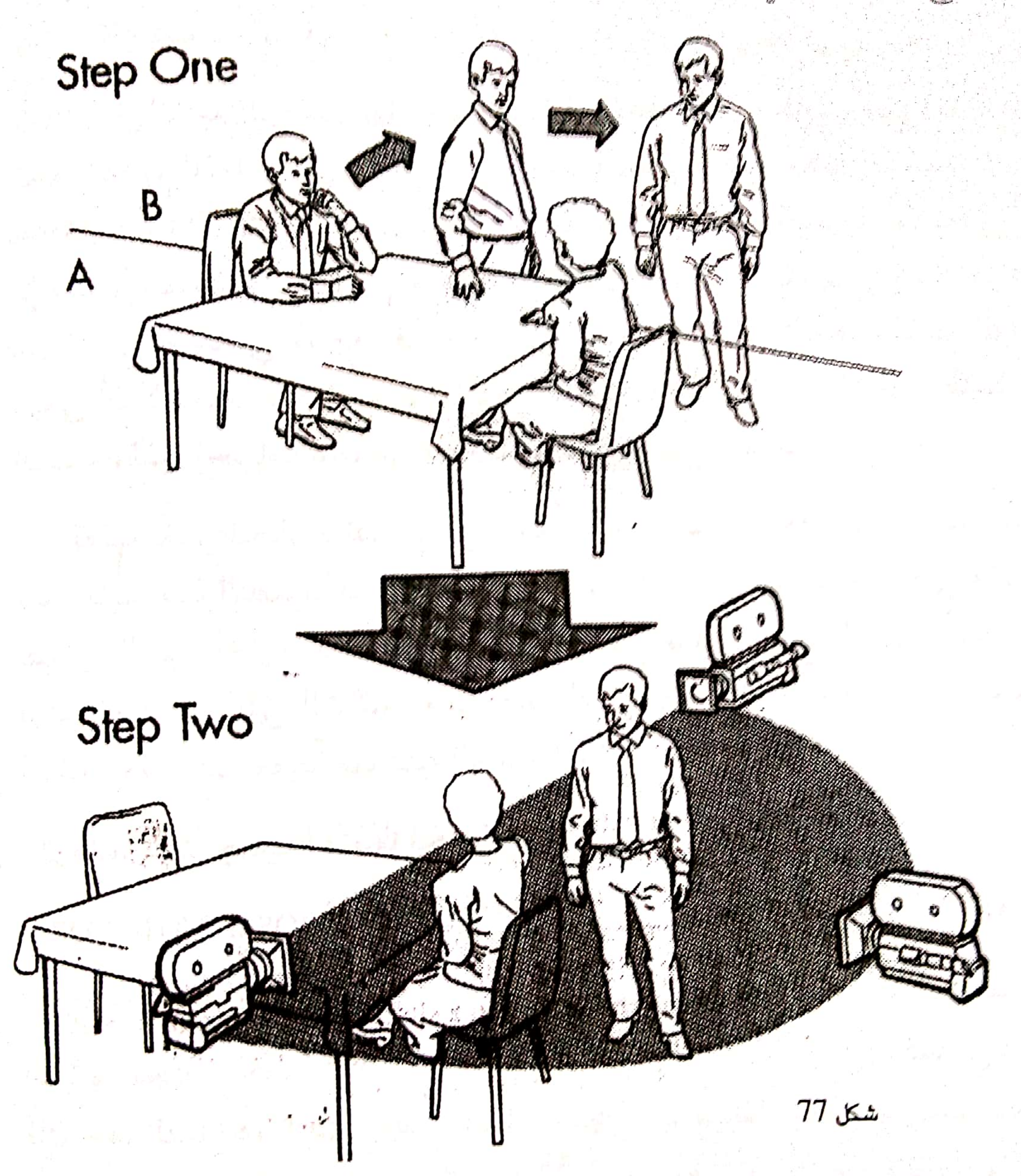
توطيد خطاً جديداً عندما يجتاز الممثل الخط

ESTABLISHING A NEW LINE WHEN A PLAYER CROSSES THE LINE

الطريقة الثانية لتوطيد خط جديد يحصل عندما يكون هناك أحد الممثلين في المشهد يجتاز الخط الخاص به للفعل يظهر هذا في الشكل (77). كما في السابق فان خط الفعل هو الذي يفصل الثنائي الجالس، منطقة العمل بالنسبة للكاميرا تقع قرب جانب الخط A. في الخطوة الأولى، ينهض الممثل من الطاولة ويتحرك إلى موقع جديد عبر الخط إلى داخل المجال B وحالما يعيد الرجل تأسيس اتصال بصري عن طريق العيون مع المرأة في الخطوة الثانية فان الخط الجديد

(*) يقصد بالربعية المنطقة شبه المربعة والمحصورة في الشكل (76) بين الخط الجديد وفي نفس الجناح الذي يقف فيه الرجل الجديد. المترجم.

الفعل يكون قد تم تأسيسه، الخط الجديد يهيمن على الخط القديم الذي يصبح بعد ذلك دون تأثير، مرة أخرى فان منطقة العمل 180 درجة قد تم استنباطها المطلب لهذه الإستراتيجية يتركز على أن المكان الجديد للمثل في اللقطة يتيح بوضوح للمشاهد في إعادة تكييف نفسه.



شكل 77

عامل آخر ينبغي أن يوضع في الاعتبار عندما يتم تأسيس أي خط جديد وفي أي جانب لكي يستخدم كمجال لحركة الكاميرا الشكل (78) يوضح تركيبه بديلة لتلك الموضحة في الشكل (77) هذه المرة فضاء العمل للكاميرا يكون في الجهة

المعاكسة للخط، كلا الخيارين مسموح به طالما أن الفضاء الجديد يتوافق مع اللقطة المحورية المأخوذة من خط الفعل السابق أن هذا مبين في الشكل (79) الجزء الأول يبين خط الفعل وتطابق نصف الدائرة كفضاء لعمل الكاميرا.

إن الخط الذي يشطر نصف الدائرة هو الخط الجديد للفعل والذي سوف يتم توطيده عندما يتحرك الرجل إلى حالة الوقوف لمواجهة المرأة، الكاميرتان A, B تعرضان خيارات اللقطة المحورية المستخدمة لتصوير الرجل عندما يتحرك

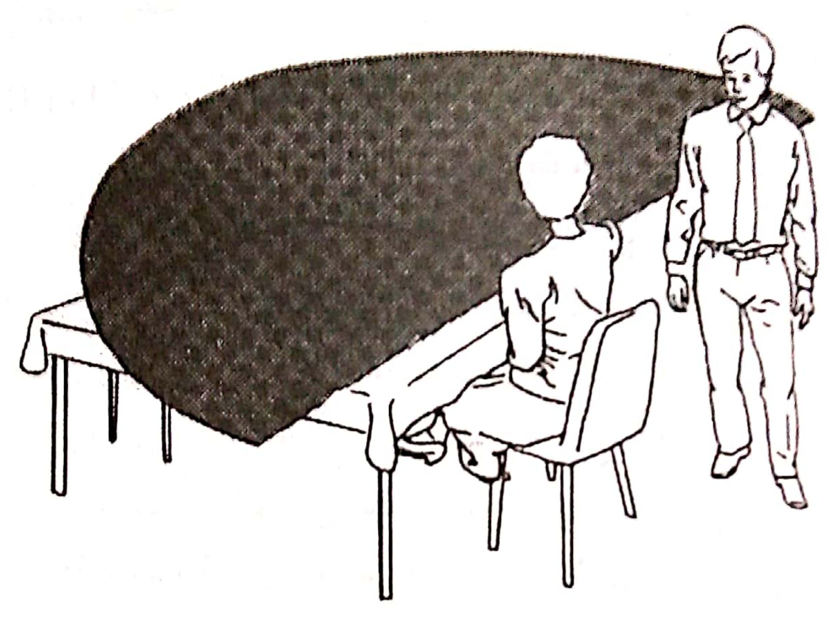
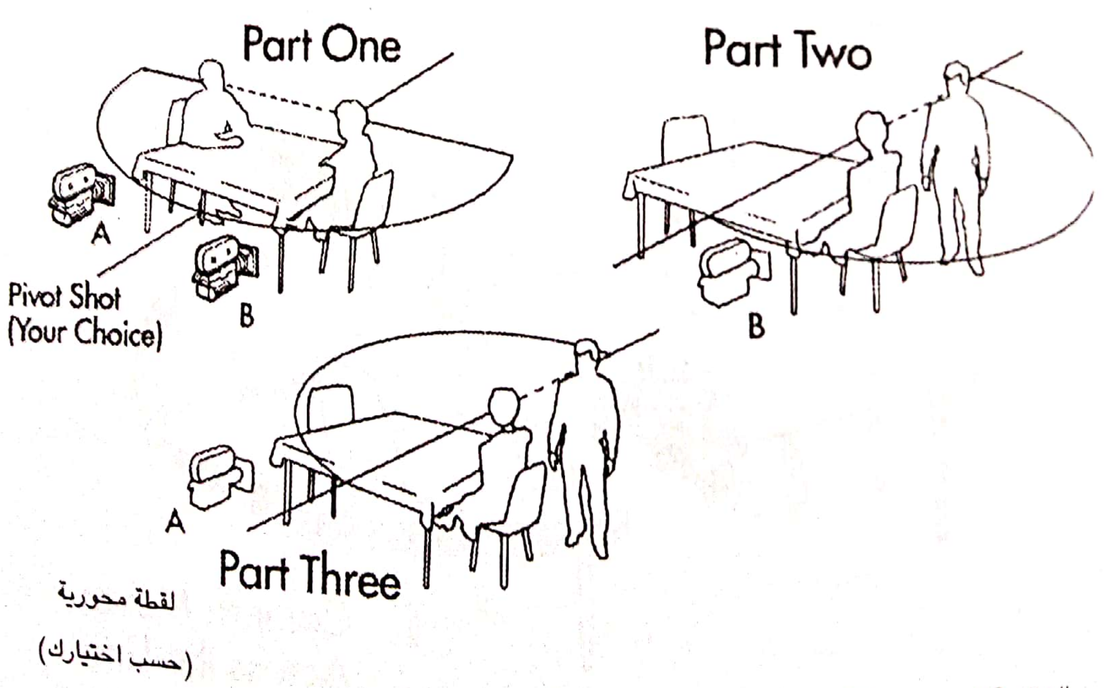


Figure 6.15



الشكل 78 الشكل 79

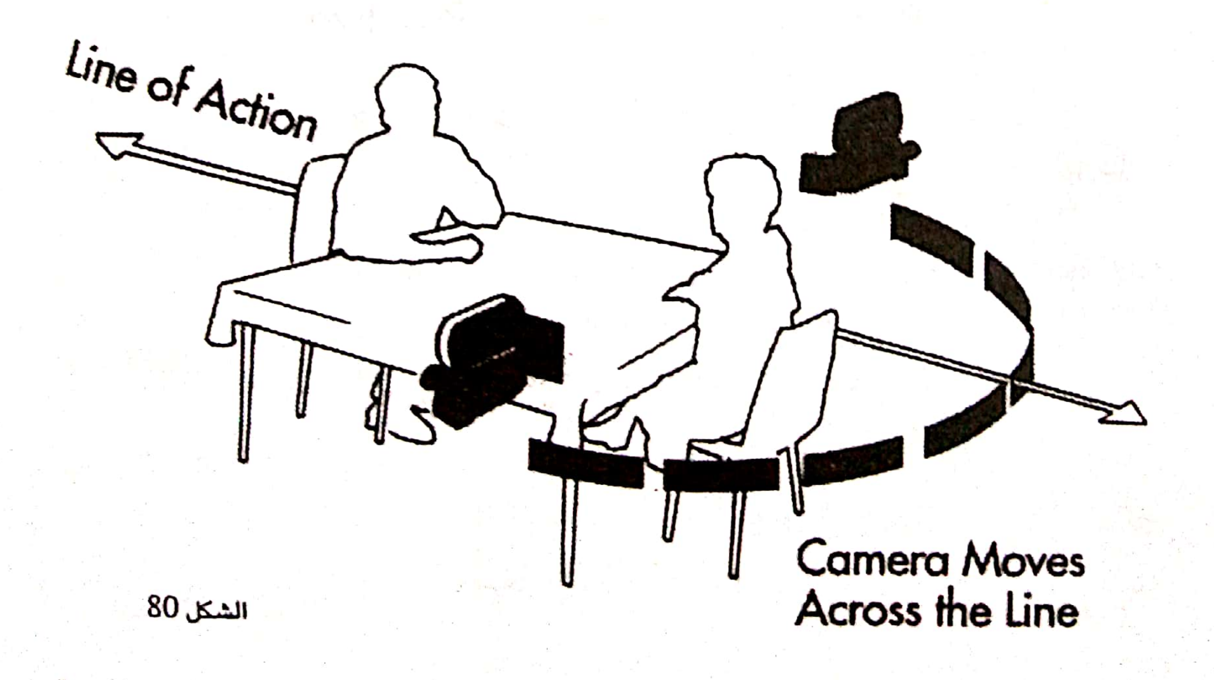
إلى المكان الجديد. الجزء الثاني من المخطط "منطقة العمل المحددة 180 درجة "والتي بإمكانك أن تستخدمها إذا كان مكان الكاميرا B قد تم استخدامه لتصوير اللقطة المحورية. الجزء الثالث يبين منطقة العمل المحدد 180 درجة إذا كان مكان الكاميرا A قد استخدم اللقطة المحورية.

كقاعدة فان اختيار منطقة العمل لكل خط جديد للفعل يُبقي الكاميرا في مركز المجموعة عندما يتم تصوير المواقف الحوارية حول منضدة أو في مكان محدد.

تحريك الكاميرا عبر الخط:

MOVING THE CAMERA OVER THE LINE

لن يكون الممثل قادراً على اجتياز الخط وتأسيس واحد جديد، لكن يمكن تحريك الكاميرا بحركة استعراضية PAN؛ انتقالية "دوللي" أو "كرين" وصولاً إلى فضاء جديد وخط جديد للفعل. أن من السهولة توطيد ذلك طالما لا يتم مقاطعة حركة الكاميرا في هذه الحالة لا توجد حاجة لتأسيس اتجاه نظرات العيون وان الكاميرا تستطيع التحرك من أحد جانبي خط الرؤية بين الثنائي الجالس إلى الجانب الآخر دون أي خلط أو تشويش الشكل (80) يوضح رؤية واحدة لهذه الإستراتيجية مع حركة كاميرا قوسية "مؤشرة بالخط الأسود العريض المتقطع وهي تجتاز خط الفعل.



الشكل 80

اللقطات الاعتراضية واللقطات الموصلة:

CUTAWAYS AND BRIDGE SHOTS

من الطرق الأخرى لاجتياز الخط إلى جزء آخر من المشهد هي في مقاطعة جغرافية التتابع عن طريق لقطة لها صلة وثيقة بالفعل لكنها تنتمي إلى جغرافية المشهد لنشرح ذلك بالمثال التالي لنقل أننا قمنا بتأسيس خط الفعل في مشهد داخل إحدى الصفوف الدراسية لمدرسة. وأردنا اجتياز الخط، لكننا لم نجد أيا من الخطط التي درسناها، من خلال الأمثلة المتعددة سنعمل بشكل مناسب مع الفعل في ذلك المشهد في هذه الحالة، نقوم بتصوير لقطة قريبة لكراسة أحد الطلبة أو أي تفصيل أخر وثيق الصلة بالموضوع هذه اللقطة الأعتراضية تخدم نفس الغرض الذي من الممكن أن تقوم به اللقطة المحورية عندما نعود إلى الفعل الرئيسي، فان الكاميرا يمكن أن تُحرك عبر الخط ويكون لدينا حينئذ خط جديد قد تم توطيده، هذا الحل يستخدم عامةً كعلاج سريع خلال عملية المونتاج عندما تبرز على السطح مشاكل متعلقة بالاستمرارية.

خط الفعل الخاص بالحركة:

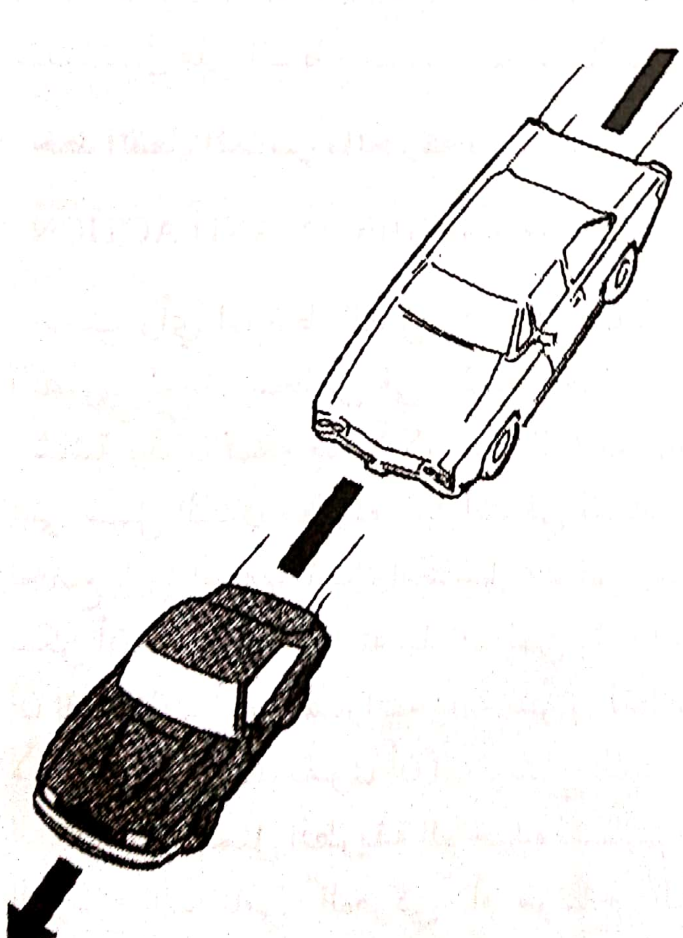
THE LINE OF ACTION FOR MOVING SUBJECTS AND ACTION

حسب رأي أن خط الفعل يكون ذو فائدة كبيرة عندما يُستخدم لتنظيم عملية التصوير لعدة أشخاص في مشاهد حوارية، مع ذلك فان اتجاه الحركة على الشاشة يكون فهمه صعباً لإيضاح العلاقة الخاصة بين الأشياء سريعة الحركة، على سبيل المثال مطاردة سيارات في لقطات متتابعة- أقول أن تلك العلاقة لا تخضع إلى استفهامات واستفسارات من يشاهدها حول خط الفعل والذي لا يمكن أن تقف تلك الاستفسارات لمن يشاهدها حول خط الفعل والذي لا يمكن أن تقف تلك الاستفسارات عقبة بطريق لقطات مثيرة ذات ترتيبات عالية الدقة، لأجل شيء واحد نقول أن المونتاج الذي سيحصل بخصوص استمرارية اللقطات لا يمثل الطريقة الوحيدة لتنظيم صور الفيلم: من الطرق الأخرى، المونتاج الديناميكي "الحركي" أو مونتاج "التحليل المنطقي"، هذه الطرق ربما تكون في حالة نزاع مع ما يسمى بنزعة الاستمرارية أو التتابعية المحضة وهي لا

زالت لحد الآن تزود المعنيين بحلول أفضل للمشكلات المبتكرة، شيء آخر أن مشاهدي هذه الأيام منفتحون تماماً فيما يخص الجانب المرئي للدرجة التي يستطيعون من خلالها القدرة على قراءة النماذج المونتاجية اللاتقليدية بسهولة نسبية. وعليك أن تدرك بان أكثر النتائج المرئية ديناميكية التي تحتويها المشاهد المتتابعة هي تلك التي يتم بها عبور الخط عكس الاتجاه في الشاشة. سننظر لاحقاً وعن قرب في أنواع أخرى من المونتاج لكن الآن ونحن نكمل استكشاف خط الفعل، ضع في ذهنك بأن هناك طرقاً بديلة لتنظم اللقطات.

لقطات الحدث المتتابع: ACTION SEQUENCES

في لقطات الحدث المتتابع وبشكل مألوف لا يوجد خط للرؤية لتأسيس خط الفعل في هذه الحالة خط الفعل يتبع سطوة حركة الأشياء في اللقطة. إذا كانت السيارة تطارد أخرى فان الخط يكون هو طريق المطاردة بين السيارتين وكما هو مبين في الشكل (81) إذا كانت السيارتان بموازاة بعضهما فان خطا إضافياً للفعل يمكن توطيده بينهما. أنا أسمي هذا خط الرؤية الضمني "IMPLIED SIGHT LINE" وذلك بسبب أن سائقي السيارتين لا يظهران بوضوح في اللقطة تصبح السيارتان رمزاً للسائقين ولخط رؤيتهما. هذا الموقف يخص بالذات السيارات والزوارق والطائرات أو أي وسيلة مناسبة أخرى يجلس سائق في داخلها كلا الخطين يظهران في الشكل (82) اللقطات المصورة من كلا الجانبين لخط الحركة (مواقع



الشكل 81 خط الفعل يتبع اتاه المركبة

الكاميرا C,A و(B,D) سيؤدي إلى حدوث حالة التضاد "العكس" في الاتجاهات على الشاشة عندما يتم لصق اللقطات في المونتاج، وكما هو موضح في الألواح القصصية المرافقة للشكل (83) أن خط الرؤية الضمني هو حالة خاصة وان قطع خط الحركة هو مؤقت بطريقة أخرى فان خط الحركة هو القاعدة السائدة بينما يبدو هذا كنوع من المواقف أن قاعدة "180 درجة" قد ابتكرت لكي تمنع في الواقع أن النموذج المونتاجي الشائع حتى في المشاهد الحوارية يكون واضحاً وموجوداً عندما يكون هناك خط للحركة وخط ضمني للرؤية.

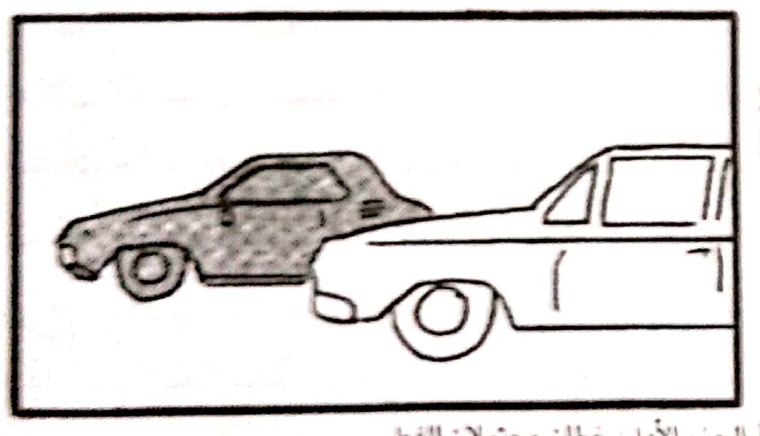
كانت هذه هي القضية في فيلم العراب " THE GOD FATHER PART II" الجزء الثاني عندما كان "فيتو كورليون" الصغير يقود سيارة شحن صغيرة داخل شوارع مدينة نيويورك المكتظة، "فانوجي" زعيم الجريمة في المنطقة يجلس بجانب فيتو، وكانت تدور بينهما محادثة خلال سير السيارة تم استخدام لقطتين انتقاليتين "TRACKING SHOTS" واحدة من كل جانب إطار اللقطتين كان يضم جزءاً معقولاً من السيارة وكذلك خلفية الشارع المتحركة تم عمل مونتاج للقطات أخذت من خلف كتف كل منهما. وقد كان هناك قطع لكل منهما خلال المحادثة الحركة الظاهرة في خلفية تلك اللقطات كانت تعني من خلال الانتقال بينهما حدوث حالة التضاد "العكس" في الاتجاهات على الشاشة أن حالة الفظاظة في القطع يمكن أن يقل تأثيرها كلما كان حجم اللقطات أقل اتساعاً لذلك كنا نرى أن فيتو وفانوجي كانا يملأن الكادر للتقليل من الجزء الممنوح للخلفيات والتي كانت تظهر من خلالها التقاطع والتضاد في الاتجاهات وهذا ما آلت إليه اللقطات في النسخة النهائية للفيلم فقد كان القطع بين اللقطتين لا يضايق أحداً واعتبر ذلك مثالاً لخط العرض الممكن والذي تتضمنه القاعدة 180 درجة.

اجتياز الخط في لقطات الحدث المتتابع

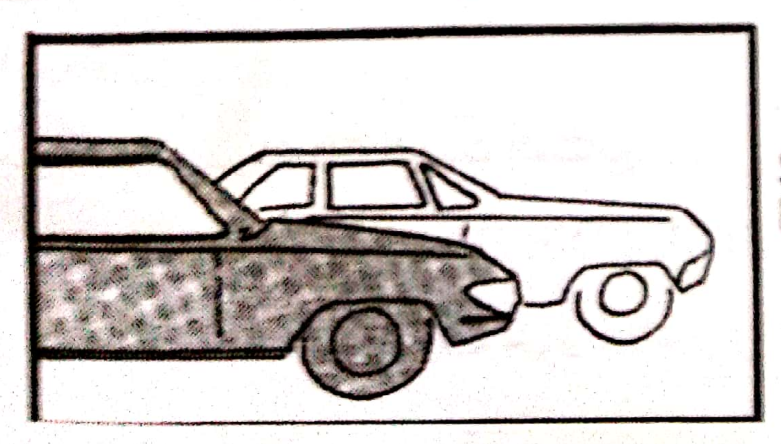
CROSSING THE LINE IN ACTION SEQUENCE

إن الاستراتيجيات المطروحة حول "الاجتياز" اللائق للخط في المواقف

B
A
Line of Motion
Implied Sight Line
D
C



الشكل 82 الجزء الأول: خطان محتملان للفعل.



الشكل 83 الجزء الثاني

والمشاهد التي تخلو من الحوار هي من الناحية الجوهرية لا تختلف عن تلك الموضحة بالرسوم والمعنية بالمشاهد الحوارية، والتي يبدأ بالشكل (76). الفرق الوحيد بينهما هو أن الخط الأساسي للحركة قد عوض عن ما يسمى بخط الرؤية. ولتلخيص ما سبق أقول بأن هناك ثلاثة طرق رئيسية لتوطيد خط جديد للفعل / الحركة:

1- أن أي شيء "سيارة، حصان، شخص، الخ" يستطيع عبور الخط لتأسيس واحد آخر جديد عن طريق اتجاه خط جديد في الحركة.

2- تستطيع الكاميرا اجتياز الخط سواء أكانت تتبع شيئاً إلى مكان مشهد جديد أو تنتقل فحسب بين تخطيطات مصورة متنوعة إلى وجهة نظر جديدة.

3- يستطيع أي شيء جديد دخول الكادر ليصبح هو المهمين والمؤسس لخط الحركة بالمقارنة مع من سبقه أن هذا يشبه الحالة الموضحة في الشكل (76) عندما تدخل شخصية جديدة المشهد وتؤسس خط جديد للرؤية.

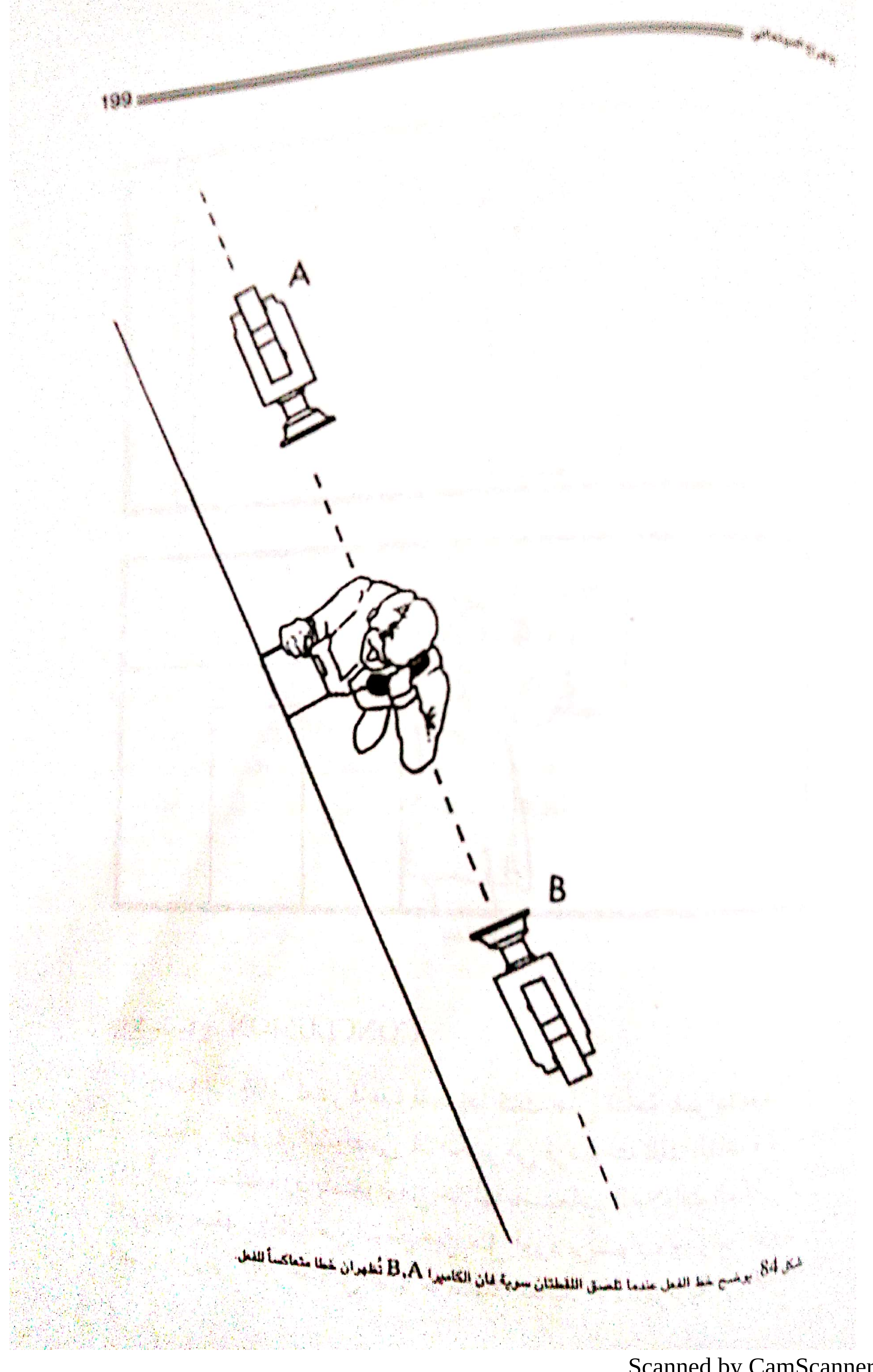
اجتياز الخط عندما تكون الكاميرا فوقه:

CROSSING THE LINE WHILE ON THE LINE

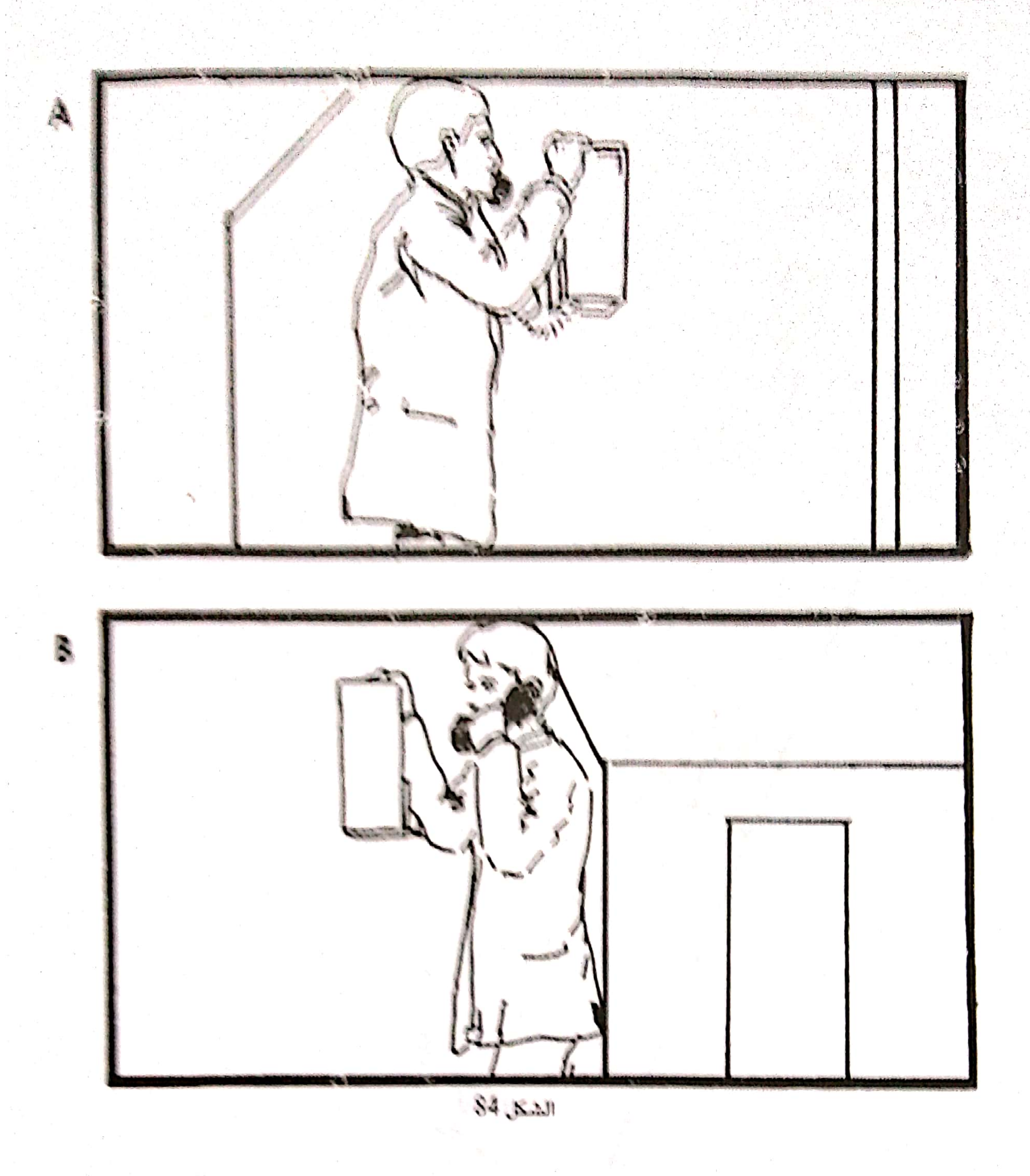
كلما اقتربت الكاميرا من خط الفعل، كلما كانت الصعوبة اكثر عند تأشير متى اجتازت الكاميرا ذلك الخط في الشكل (84) موقعا الكاميرا ءَ، كانا بالضبط على خط الفعل لذا عندما تم وضع اللقطتين في المونتاج كان هناك تضاد في الاتجاه على الشاشة هذا النوع من التتابع ربما كان سيتم تجنبه قبل 60 عاماً، لكن المشاهدين اليوم ليست لديهم أية مشكلة في فهم جغرافية مكان المشهد في النموذج المونتاجي المعروض. هذا التضاد بطريقة أو بأخرى يعتبر مروعاً أكثر من الحالة التي نحن بصددها عندما يكون التصوير قد تم من على الخط طالما أن الشخص يظهر بلقطة جانبية "PROFILE" لأن الشيء أو الشخصية خط رؤيتها هو نفسه كخط الفعل وسنحصل على مناظر خلفية وأمامية ستساعد المشاهدين بدورها على تنويع اللقطات.

عندما يحصل التصوير الفعلي، فان الأمور عادة ما تبدو على أنها من النادر أن

تكون هناك ضرورة لمراجعة عملية تقديم الأشياء والتحليلات الإنتاجية للعثور على طريقة لتأسيس خط جديد للفعل. قناعتي الأساسية تكمن في أن المخرج السينمائي يمتلك فهماً صلداً لجغرافية المشاهد السينمائية ويمتلك وجهة نظر عامة جيدة للمشهد، ودرس الملاحظات الخاصة باللقطات والمشاهد التي ينوي تصويرها وتلك التي انتهى من تصويرها، بعد كل ذلك فان من المحتمل جداً عدم مواجهة أية صعوبات مع الاستمرارية.



شكل 84: يوضح خط الفعل عندما تلصق اللقطتان سوية فان الكاميرا B,A تظهران خطا متعاكساً للفعل.



الشكل 84

الاستنتاج: CONCLUSION

إن قاعدة الـ "180" تعتبر قاعدة فقط إذا كنت على قناعة بقبولها دون أي سؤال أو استفهام. شعوري الشخصي بان الكثير من فرضيات تلك القاعدة قد يولغ فيها وقد أصبح المشاهدون يتمتعون من خلالها باستيعاب العلاقات المكانية في الفيلم أكثر مما يعتقد. الكثير من المخرجين مثل أوزد بريسون، ودراير طوروا تقنيات السرد الروائي للدرجة التي غالباً ما تنتهك تقاليد الاستمرارية في صناعة الفيلم

لتحقيق أهدافهم، وبينما كان أولئك المخرجون يطالبون باحترام الآخرين، لم يكن المشاهدون مشوشين نتيجة لأساليبهم المرئية. خلافاً لاسلوب الفرنسي كودار والحركات السينمائية المتطرفة، فان هؤلاء المخرجين لم يكن لديهم رد فعل مضاد لأسلوب الاستمرارية، وان حلولهم المرئية الخاصة باعتبارات الفكرة الرئيسية اكثر تنوعاً واستقلالية من نمطية الأسلوب ذي العادات المعينة والذي تبناه اليساريون في السينما.

خلال حقبة الثمانينات الدفاع عن خط الفعل كان يعتبر رد فعل انفعالي وقد تم الاستغناء عنه عملياً من قبل كافة الاتجاهات السينمائية خارج الاتجاه السائد الذي كان يقدم للجمهور. وربما يكون من المبكر في هذا الوقت الخروج بتقييم منصف لأسلوب الاستمرارية، لكن بعد خمسة عقود من الدراسات النقدية المركزة على تحليلات اليسار حول مديات فن السرد القصصي التقليدي، فإنها ربما قد ساعدت على إحياء قدر من الموازنة حول الجدل القائم والذي يتطابق مع وجهة نظري الدرامية إلى التأكد من عدم وجود أسلوب في صناعة الفيلم يعلو على أي أسلوب آخر. إذا كانت تشعر بان أسلوبا مستقلاً، أو أي مزيج من عدة أساليب يكون ملائماً لعملك فلا يوجد سبب يمنعك من عدم تجريب تلك الطريقة. وإذا كانت هناك من حقيقة متعلقة بالفنون فهي عدم وجود قواعد.

7- المونتاج، الارتباطات المؤقتة، EDITING : TEMPORAL CONNECTIONS

في عام 1920 أنجز مخرج الفيلم السوفيتي والمنظر "ليف كوليشوف" تجربته المشهورة والتي أثبت من خلالها أن المعنى الخاص بسلسلة محددة من اللقطات يمكن أن يبتكر بالكامل من خلال المونتاج استخدام كوليشوف لقطة قريبة لوجه الممثل الروسي "موسكوجين" ذو التعبير المحايد كلقطة رد فعل في ثلاث تسلسلات مختلفة، لقد شوهد الممثل"يقوم برد الفعل" إلى لقطة صحن حساء، امرأة في تابوت وطفل يلعب بلعبته الصغيرة على شكل دب. عاين المشاهدين تلك المشاهد وسحروا بالأداء الحساس في كل موقف على الرغم من أن الحالة التي تعرض بها اللقطة القريبة هي نفسها، أي تم تكرار لقطة الممثل خلال الحالات الثلاث.

بينما نرى أن قوة عملية المونتاج لتشذيب المعنى لا يمكن إنكارها، هذا الاختراع بمجموعه يعتبر حالة ذات خصوصية. في أغلب الأفلام الروائية نادراً ما يكون البناء الطبيعي للقطات بقطع مشيدة كمجموعات كما استخدمها كوليشوف، بل أن بنية اللقطات استخدمت للتعبير عن فكرة وتروي القصة مستندة إلى النص، كل لقطة مع شريط الصوت المصاحب لها، تحتوي على المعلومات القصصية المكتوبة المرسومة التي تحدد مسبقاً مفتاح الخيارات المونتاجية مثل طول اللقطة وترتيبها من حيث التسلسل بين اللقطات الأخرى. هذه النظرة حول دور المونتاج تؤكد الأدوار التي يلعبها المخرج والكاتب في تشذيب منطق السرد القصصي بالشكل الذي يؤسس من خلالها قواعد لأي قرار يتخذه المونتير.

عندما نتحدث عن منطق السرد القصصي، فنحن في حقيقة الأمر نعزو هذا الموضوع إلى بناء اللقطات المتتابعة والمشاهد. البناء يتحكم بتسلسل المعلومات القصصية التي تُعطى للمشاهد، وهي مهمة في عملية السرد القصصي كالأهمية التي تقدم بها المعلومات الفعلية. وطالما أن البناء في الفيلم يمكن أن يقدم في الألواح القصصية بطرق لا يمكن للسيناريو أن يقوم بنقلها، عملية التصور يمكن أن تعتبر جزءاً من الكتابة، وأخيراً جزءاً من عملية المونتاج.

أثر الدفع القصصي: THE NARRATIVE IMPULSE

الروائي ي. م فورستر غالباً ما يحدد تعريفاً للحبكة على أنها موضعاً مناسباً لكي النوع الخاص بالبناء المنطقي والذي يحرض الخيارات المونتاجية بدأ نفهم تلك العملية بوصفه سلسلة من الأحداث والتي لا يمكن أن نسميها فورستر: "مات الملك ومن بعده الملكة" لكن كما لاحظ فورستر، فإننا إذا قلنا الحبكة: "مات الملك وماتت الملكة بعده حزناً عليه" فنحن في هذه الحالة وضعنا حبكة لوجود سبب عرضي.

في سياق أي قصة فان هذا السبب وتأثيره على العلاقات بين الأشياء هو التخطيط الذي يختفي ما بين السطور والذي يشترك القارئ في تلكم التفاعلات وان ذلك يحصل عن طريق الطلب من القارئ لكي يشترك في صنع الروابط المنطقية بين الأحداث. أن مثال فورستر مبسط من أجل تثبيت نقطة ولا يبين لنا كيف يمكن للمؤلف من أن يبوح أو يوحي بالعلاقة بين الملك والملكة. فعلى سبيل المثال يمكننا أن نوضح ما يلي، في الأجزاء الأولية من ذلك العمل الأدبي من الممكن أن تقدم صورة الملكة بطريقة لا تختلف عنها عندما مات الملك. وكلما تقدمت القصة على أية حال فان المؤلف ربما يقدم تفاصيل دقيقة توضح بأن الملكة من خلال استمرارها بالقيام بالأعباء الملكية لا يمكن معها أن تبوح بمشاعرها "الحزن" بحيث يمكن أن توصف بالضعف من خلال أعمالها. أو ربما نعلم في القسم الأول من العمل بان الملكة قد ماتت ولم يتم اكتشاف ذلك حتى الصفحة الأخيرة من القصة بأن سبب مرضها كان وفاة الملك. في كلتا الحالتين فان القارئ قد تم تحريضه على تخمين الطريقة والنظام التي تم من خلالها الكشف عن الحبكة، على الرغم من أن التماثل في الأحداث الأساسية ذات العلاقة في كل مرة تمت بها رواية القصة.

في القصة السبب والتأثير غالباً ما تكون بنيته على هيئة سؤال وجواب مخطط له بطريقة تشجع على مشاركة القارئ أن النهاية على طريق مسلسل المغامرات "تنهي كل حلقة من حلقاته بموقف حابس للأنفاس" في القصص التي تنشر على نحو متسلسل، يكون الجواب على السؤال ما الذي سيحدث لاحقاً؟ هو الأسلوب المتبع لخلق الإثارة وهو مثال على أكثر الاستثمارات مبالغة لهذا الأثر

الأدبي "القصة".

إن القصص التي تستخدم استراتيجية السؤال والإجابة عليه يمكن أن تنظم ذلك بعدة طرق ربما تتم الإجابة على السؤال من خلا ل تراكم التفاصيل عبر العشرات من صفحات تلك القصة أو ربما تتم الإجابة عليه بشكل محكم بعد فترة قصيرة من طرحه، في حقيقة الأمر أن طريقة عرض المعلومات من خلال السؤال والإجابة عليه عادة ما تظهر في كل صفحة من القصة وعلى مستويات متعددة من العمليات التي تجري في وقت واحد، وان هذا يعتبر حقيقة في أي سيناريو أو فيلم كما هو الحال بالنسبة للرواية أو القصة القصيرة مونتاج اللقطات المتتابعة يستند على هذه الأنواع من إستراتيجيات السؤال والجواب، برغم ذلك فنحن عادة ما نتحدث عن تلك اللصقات المونتاجية كروابط. في الأشكال المذكورة أدناه سنلاحظ ثلاثة من أكثر الأنواع الخاصة بالروابط والتي وجدت في مونتاج اللقطات المتتابعة:

1- الروابط المؤقتة: نقطع من رجل وهو يلقي بقدح شرابه في لقطة واحدة والى تكسر القدح عند سقوطه على الأرض في لقطة ثانية.

2- الروابط المكانية: نقطع من لقطة واسعة للبيت الأبيض إلى أحد التفاصيل الواضحة للبيت الأبيض بلقطة قريبة - مثلاً لقطة مدخل المبنى والباب الأمامية.

3- الروابط المنطقية: نقطع من لقطة واسعة للبيت الأبيض إلى لقطة للرئيس جالس في مكتبه لا توجد ضرورة لاستخدام الروابط المؤقتة أو المكانية في هذه التركيبة. إذا كنا نستطيع أن نميز بوضوح البيت الأبيض والرئيسي، فإننا بعد ذلك نصنع الرابطة المكانية في هذه التركيبة إذا كنا نستطيع أن نميز بوضوح البيت الأبيض والرئيس، فإننا بعد ذلك نصنع الرابطة المكانية وهي جلوسه في مكتب ما في البيت الأبيض، بالرغم من عدم تقديم معلوماته فعلية تخبرنا بأننا كنا في البيت الأبيض.

كما ترى هذه الأنواع من الروابط تبتكر حالة الإيهام بحقيقة العالم المادي. وربما نفكر بان تلك الروابط ما هي إلا روابط خلفية توطد البيئة الفيلمية، لكنها يمكن أن تستخدم لتشذيب الحبكة والمحتوى الدرامي كذلك.

حركة السرد القصصي NARRATIVE MOTION

من أجل تحريك السرد القصصي إلى الأمام يكون من الضروري ليس فقط طرح التساؤلات بل الاهتمام بالتوقعات لغرض الإيضاح نذكر ما يلي، في المثال الخاص باللقطتين اللتين تصوران الرجل وهو يسقط الكأس على الأرض، فان التساؤلات وأجوبتها كانت قد استخدمت لتصوير الفعل، إذاً على أية حال كنا نعلم بان أحد أنواع المشروبات في الحفلة يحتوي على سم، فان ذلك سوف يحرضنا على توجيه كل أنواع الأسئلة مثل: من ، ماذا، أين متى ولماذا؟ كلها أسئلة تتعلق بالسم، طالما أننا نستحضر كل أنوع المعلومات والخبرات عند قراءتنا القصة أو عند مشاهدتها، فإننا سنقوم بتخمين كافة الأجوبة المحتملة التي تجيب على ما يظهر من استفسارات خلال عملية القراءة أو المشاهدة. أن كافة استراتيجيات المونتاج تقريباً في الأفلام الروائية مصممة لتنظيم نوع من الإطار العملي الخاص بالتوقعات من خلال سلسلة من اللقطات. النتيجة هي حركة السرد القصصي.

إن هذه الطريقة في تنظيم اللقطات تعتبر أساسية في المونتاج السينمائي حتى المونتاج الديالكتيكي "الحركي" الذي شعر المخرج السوفيتي "سيرجي أزنشتاين" بكونه بديلاً عن مونتاج "السبب والتأثير"، كان قد استثمر حركة السرد القصصي بتقديم توقعات وطرح تساؤلات، أن اللقطة الحركية عند أزنشتاين هي نموذج من :فرضية – تضاد – النتيجة، النوعان الأول والثاني من اللقطات "فرضية - تضاد" تطرح التساؤل التالي "ما هي العلاقة بين هذه الأفكار"؟ الجواب تم تجهيزه من قبل أزنشتاين من خلال اللقطة الثالثة النتيجة، أي أن ما ترتب على الجمع بين الفرضية والتضاد كان نتيجة متبلورةً في اللقطة الثالثة بهذا التحليل يكون المونتاج السوفييتي ومونتاج الاستمرارية في هوليوود همل ليسا قطبين متناقصين لكنهما نوعان مختلفان من نفس الأساس المبدئي لاستراتيجيات السؤال والجواب.

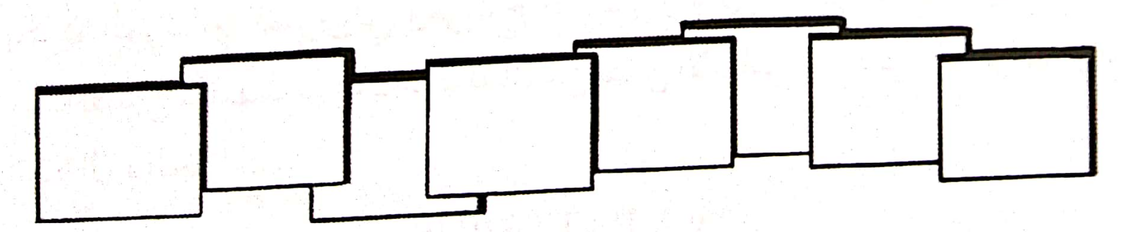
نماذج السؤال والجواب: Q&A PATTERNS

إن ابسط النماذج المونتاجية المتمحورة حول السؤال والجواب تتطلب لقطتين

فقط، على سبيل المثال، لقطة شخص وهو ينظر إلى خارج الشاشة متبوعة بلقطة ذلك الشيء الذي يلاحظه الشخص. لا تحدد النماذج بالطول وربما تتطلب عشرات من اللقطات لاستكمال دور السؤال والجواب. أو من الممكن إن تكون النماذج منوعة من خلال تغيير أمكنة اللقطات على الرغم من أننا لا نتحدث عن طريقة سردهم للقصة بهذه الطريقة، فان من أكثر الأشياء التي تقدرها في أفلام المخرجين من أمثال :بونويل، هيتشكوك، كودار، ويلز، وفرانسوا تريفو هي الطرق التي من خلالها يبلورون نماذج السؤال والجواب بطريقة تتحدى المشاهدين.

سياق المحتوى: CONTEXT

إن أي نموذج يتضمن استخدام الاستفهام والجواب يمكن أن يُوَّسع أو أن يُقَّيد عن طريق تغيير سياق المحتوى الذي يؤطره على سبيل المثال في تجربة كوليشوف، كان فهمنا لرد فعل الرجل إلى الحساء والتابوت وإلى الطفل مؤطراً بافتراضنا أن الرجل كان متأثراً بإخلاص في كل مشهد من المشاهد الثلاثة المذكورة. أما إذا ما تم إضافة مشهد جديد يوطد مفهوماً مفاده أن الرجل يلفق استجاباته في الحالات الثلاثة، عندئذ فإننا سنفسر المشاهد الثلاثة بطريقة مختلفة بينما يبدو هذا كنوع من الحبكات الأولية، فان معالجة هذه الأنواع من العناصر القصصية كان حاسماً بالنسبة لهيتشكوك عندما كان يستنبط مشاهد التشويق أو "بوستر كيتن" عندما كان يشيد خدعه.



شكل 85: العلاقة السؤال والجواب بين اللقطات تجعل منها وحدات موصلة بين بعضها البعض لكي تكون أشبه بالسلسلة.

استخدام النماذج: USING THE PATTERN

بالنسبة لي، الهم الرئيسي للمخرج هو ليس العناصر الصورية للقطة أو لسلسلة من اللقطات المتتابعة لكن بنية تلك اللقطات أو بعبارة أخرى، ماذا يعلم المشاهد ومتى، وكما تبدو في النهاية، فان الأفكار ذات التركيب المثير للاهتمام عادة ما تبلور كنتيجة: لاختراع السرد القصصي أكثر من كونها حالة تجريب صوري جسور.

المجموعة الأولى من الأمثلة المصورة تخطيطياً تبين كيفية تحديد السياق القصي ونموذج السؤال والجواب وكيف نقرأ المشهد.

المثال الأول:

السياق القصصي: مكان مشهدنا الأول في إحدى الغابات وفي يوم صيفي لورا، المراهقة، تبحث عن أخيها الكبير "توم" عند هذا الحد من القصة لم نرى "توم" لذلك لا نستطيع أن نتصور شكله.

A

اللقطة A: تدخل لورا إلى الغابة

السؤال: أين توم؟

B

اللقطة B: تتوقف لورا على بعد ياردات من منطقة مكشوفة.

السؤال: أين توم؟

جواب: وجدت لورا شقيقها.

إن هذا النموذج المونتاجي هو مثال مباشر على طريقة الاستفهام والجواب، ومن السهولة على المشاهد أن يتوقع النتائج. إذا غيرنا في المثال التالي ذلك السياق قليلاً للدرجة التي تستطيع معها معرفة هيئة "توم" عندئذ تكون اللقطة جواباً للقطة ء في نفس الوقت يبرز سؤال جديد.

A

B

المثال الثاني:

اللقطة A: تدخل لورا الغابة.

سؤال: أين توم؟.

اللقطة B: تتوقف لورا على بعد عدة ياردات من المنطقة المكشوفة.

سؤال جديد: هل ستجد لورا توم؟

جواب : لوار عثرت على شقيقها

الآن، إذا كنا نروم إطالة الوقت قبل وصول لوار في اللقطة فان المشاهد كان سيشترك بالسرد مع المخرج ومفاده أن توم في مكان قريب، هذا النموذج المونتاجي يجيب على التساؤل قبل طرحه، بتلك الوسيلة يُبتكر التشويق ونستطيع أن نفعل ذلك بتغيير أمكنة اللقطات وتعديل السياق.

A

B

المثال الثالث:

دعنا نغير السياق القصي مرة أخرى في هذه المرة نحن نعلم بان شقيقة توم تبحث عنه. على أية حال نحن لم نراها في القصة لحد هذه النقطة ولا نعلم كذلك كيف تبدو السياق نظم في مشهد مختلف، تاركين توم في مكان غير معلوم. عند افتتاح المشهد نحصل على الإجابة الأولى.

لقطة A: تدخل فتاة إلى الغابة.

سؤال: هل هي لورا.

لقطة B: تتوقف لورا على بعد ياردات قليلة من المنطقة المكشوفة.

جواب هذه هي لورا.

بعد الكشف عن هذه اللقطة التي تبين توم يناقش المشكلة مع زوجته، فإننا بذلك نكون قد وطدنا موقف تشويق بالنسبة للقطات التي ستلي عملية الكشف تلك. عندما تدخل لورا إلى الغابة في اللقطة الثانية، يشتعل ضوء التحذير، ونحن نعلم بان لقاءاً محرجاً من الناحية الأخلاقية يمكن أن يحصل لأنها انتهاك لخصوصية الزوج وزوجته. كثيراً ما يستخدم هيتشكوك هذه التركيبة في مشاهده واضعاً المشاهدين في موقع الامتياز "لكنه موقع غير مريح" وذلك من خلال تزويدهم بالمعلومات التي يستقتل بطل الرواية في سبيل الحصول عليها لكنه لا يستطيع. من الممكن إضافة زخرفية أخرى إلى نفس الفكرة ربما تقوض توقعاتنا، عن طريق منح لورا فرصة العثور على الرجل وامرأته في الغابة قبل الكشف عن توم هذه التصادمات المبكرة التي من الممكن أن تصمم لتشجيعنا على التصديق ولو للحظات بان لورا قد عثرت على توم قبل أن تنقل تلينا المعلومة بوضوح من أن الشاب والفتاة هما ليسا توم وصديقته وهما غريبان بالنسبة للورا. أن هذا سيجعلنا غير واثقين من قدرتنا على الوثوق بالتخمين القادم في السياق القصصي ونكون أكثر عرضة "حساسية " للمفاجأة المترتبة على المقابلة الحقيقية بين لورا وشقيقها في ذلك الوضع الغامض.

إضافة إلى السياق القصصي المبتكر من خلال المخرج فان المشاهدين سيستحضرون فرضيات محددة قياساً إلى فهمهم لأي مشهد يضعه المخرج أمامهم. ربما تتضمن تلك الفرضيات انطباعات شخصية حول الجانب الأخلاقي أو مألوفة مع تقاليد القصة بإمكان المخرج اللعب بهذه الفرضيات عن طريق تدعيمها أو هدمها.

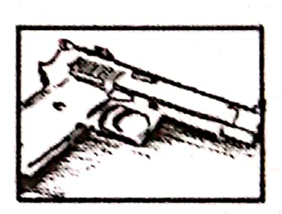
لقد فعل هيتشكوك ذلك بشكل مكرر في فيلمه "سايكو" عندما تم قتل الشخص الذي كان في الثلث الأول من الفيلم والذي يعتبره المشاهدون بطل الرواية لقد كان ذلك غر متوقع تماماً مهشماً كل القواعد التقليدية للسرد القصصي النتيجة كانت أن المشاهدين شعروا بأنهم معزولين بالكامل، وقد كانوا كذلك فعلاً، عن طريق أي سبب أخلاقي يطرح في عالم القصة التي يشاهدونها أن النقطة الأساسية في هذه الأمثلة هي : النماذج المونتاجية والسياق القصصي لا يطرحان بالضرورة أحداث القصة بطريقة مبسطة وبترتيب زمني متسلسل.

أمثلة إضافية في نموذج السؤال والجواب: MORE Q AND A VARIATION

إضافة إلى تعديل ترتيب اللقطات في نماذج السؤال والجواب فان إيقاع وتوقيت النماذج يمكن أن يكون متنوعا عن طريق الاحتفاظ بكل أو ببعض المعلومات القصصية المتوقعة من خلال لقطات معدودة أو عدة مشاهد. من الممكن أيضا طرح أكثر من سؤال والجواب يبرز من خلال لقطة مفردة أو أن يكون متحداً ومنضماً مع لقطة نستطيع أن نلقي نظرة على بعض الأمثلة من خلال تخطيطات صورية لسيناريو مبسط.

* من الممكن أن يبرز سؤال في لقطة واحدة وتكون الإجابة عليه من خلال عدة لقطات لاحقة بدلاً عن ورود الإجابة في اللقطة التي تلي السؤال.

التسلسل A:

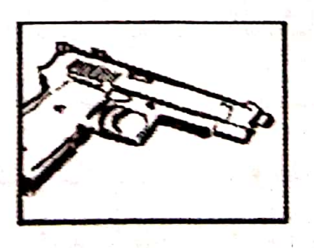





في هذه الحالة النظرة الواضحة في اللقطة الأولى من الطبيعي أن تكون الإجابة عليها بلقطة المسدس على أية حال تم إلغاء الجواب عندما تقوم اللقطة 2 و 3 بعرض الرجل وهو يدير مفتاح النور.

* يمكن أن تعطي إجابة في لقطة ويبرز السؤال لاحقاً.

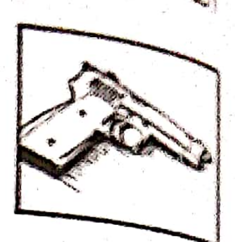
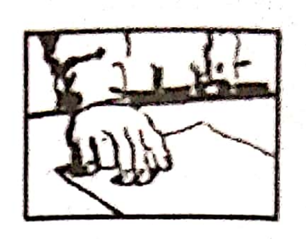
التسلسل B:

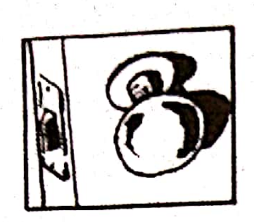



في هذا التسلسل القطع إلى لقطة نظرة الرجل تم عكسها لذلك نرى أولاً اللقطة التي تثير الانتباه ثم لقطة لنظرة الرجل.

* يمكن إثارة سؤال ويوضع بإحكام في سلسلة من اللقطات قبل أن تتم الإجابة عليه بلقطة واحدة أو بسلسلة من اللقطات

التسلسل C:

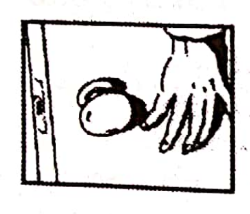


إن السؤال في هذه اللقطات بالطبع، من هو الشخص الذي يدخل من الباب ولماذا؟ جزء من الجواب هو أن ذلك الشخص رجل في الكادر الثالث تستطيع أن تلاحظ فاقداً لأحد أصابع يده، في الكادر الرابع نفهم بان هناك عثور على مسدس.

* من الممكن أن يكون هناك اكثر من سؤال برز من خلال لقطة أو لقطات وكنتيجة لذلك فان اكثر من جواب يمكن أن يعطي في لقطة أو لقطات.

التسلسل D:



في الكادر الأول يبرز سؤالان: من هو الشخص الذي يدخل من الباب ؟ ويد من تتسلل من خلف ذلك الباب؟ عندما يدخل الشخص في الغرفة في الكادر الثاني نكون بذلك قد استلمنا جواباً جزئياً، حي إلى أن نعلم أن الشخص هو رجل لكن في نفس الوقت فان الكادر الثاني يبرز من خلاله سؤال أيضاً: ما هو تأثير بركة الحبر على الأرض؟ في الكادر الثالث يضع الرجل يده على ورقة موضوعة على المنضدة، هنا تتم الإجابة على السؤال المتعلق بهوية الرجل عندما نعرف أن الرجل فاقد لأحد أصابعه، لكن يبرز سؤال جديد أيضاً: لماذا تم إزالة جزء من الرسالة بعناية؟ أخيراً، في الكادر الثالث، نعلم بأن المسدس على الأرض، وعلى أية حال سؤال جديد يبرز: من هي المرأة التي تقف منتصبة فوق المسدس؟ مقارنة بالأمثلة المتنوعة، هذه السلسلة الأخيرة تتضمن معلومات أخرى بنفس

العدد من الكوادر، وانها تعتبر نموذجاً مبالغاً فيه للسؤال والجواب، لكن هذا الاستخدام الحاذق لنفس الإستراتيجيات قد تم استثماره بواسطة بيرغمان، كيراساوا، دراير والعديد من المخرجين لتشذيب وصقل الموقف السيكولوجي لتوريط المشاهد في المعضلة الأخلاقية التي يقدمونها على الشاشة.

إذا ما حاولنا أن نتخيل طريقة التخطيطات المصورة التي شاهدناها في إعادة تقديمها للعلاقات المترتبة على السؤال والجواب والتي كنا ننظر إليها، فان اللقطات التي لا تبدو مترابطة نهاية ببداية بأخرى كما رتبها المونتير في غرفة المونتاج، لكنها تبدو كتركيبة من الألواح المتسلسلة والمتداخلة - وتشبه مجموعة من ورق اللعب منشورة على شكل مروحة - الشكل (85) يوضح العلاقة السردية بين لقطات على شكل سلسلة كل لقطة مترابطة بعلاقة مع التالية لها، لسبب وتأثير ما بعض اللقطات هي أكثر بروزاً من الناحية القصصية عن غيرها، بينما نرى لقطات أخرى تبقى في الخلفية دون أن تجيب على تساؤل أو تطرح ما هو جديد منها، هي ببساطة تدعم المعلومات التي تظهر عن طريق تقديمها المعلومات إضافية.

مديات الوضوح: THE LIMITS OF CLARITY

بسبب استخدام تكنيك رواية القصة بصيغة الاستفهام والإجابة بواسطة دورة العلاقات المتبادلة بينهما، قد تبدو هذه الطريقة اللامباشرة مربكة للجمهور الواعي عندما توصف في سيناريو في قائمة للقطات أو في الألواح القصصية. كُتّاب السيناريو والمخرجون ومعهم المقطعون ربما يتم دفعهم لتجنب النماذج الغير اعتيادية للسؤال الجواب بسبب الاعتقاد الخاطئ بأن النتائج المرتبة على استخدام تلك النماذج ستكون أكثر وضوحاً للمشاهدين مثال لهذا الاعتقاد هو اللقطة الكلاسيكية التأسيسية المستخدمة في افتتاحية مشهد، نأخذ مثلاً لذلك، مشهد يشارف على نهايته عندما نعلم بان ممثلة تحت التدريب يتم استدعائها إلى المسرح للقيام بدور رئيسي بدلاً عن ممثلة مريضة، هذا النموذج المألوف يوضح لنا ما كنا نتوقعه فحسب، ولا يشير إلا للقليل من التوقعات أو المشاركة بحركة السرد الروائي، لكن من ناحية أخرى المشهد الخاص بمدخل المسرح مؤلف من لقطات منفصلة تثير تساؤلات، بعد ذلك نجد أن المشاهدة مرتبطة بإيجاد علاقة

بين تلك القطع لتشكيل موقف معبر. اطلب منك أن تعتبر هذا التسلسل من اللقطات هو الطريقة التي سيتم بها تقديم موقع المسرح.

CU لقطة قريبة لبعض المطبوعات الخاصة بمنهاج المسرح وهي على الأرض.

+ CU لقطة قريبة لألواح من خشبة المسرح وهي ملقاة في مكان للنفايات.

+ CU لقطة قريبة لمحل المسرح وهو خالي ويتم إنزال القطع المكتوبة عنه.

= انتهاء العرض المسرحي.

إن هذه الطريقة في رواية القصة تكون بديلاً عن اللقطة التأسيسية التي يمكن أن تظهر لنا مقدمة مبنى المسرح مع يافطة كبيرة عبر المدخل مخطوط عليها كلمة "مغلق" بأحرف كبيرة كلا الطريقتين في رواية الحدث هما من الإستراتيجيات المألوفة، وان العبرة ليست في الحل المحدد، بل في الفكرة العامة التي يطرحها السياق القصصي والتي ينبغي أن يرتبط المشاهد بكل نقطة من نقاطها.

كلما أصبحت النماذج المونتاجية أكثر تعقيداً واختصاراً، فان الصعوبة تزداد عند تنفيذها دون خطة واضحة المعالم. وكما كنا نرى، أن النماذج المطروحة للمنافسة غالباً ما تعني بان الأسئلة والأجوبة تتشابك من لقطة إلى لقطة. أن العلاقات الداخلية الدقيقة بين اللقطات تسعى إلى تحديد مديات الخيارات المونتاجية وفقاً لخطة مصممة بعناية، من ناحية أخرى أن الخيارات المونتاجية التي تم تقليصها هي تقريباً ما تكون حلولاً مألوفة دائماً بنوع ما من الإحساس أن عملية المونتاج يكون من السهل تغييرها وتحديدها بسبب نقص في العلاقات الترابطية في استراتيجيات نموذج الاستفهام والجواب، هذا يقودنا إلى موضوع يسمى تغطية الفعل.

القطع بالكاميرا ضد التغطية: CAMERA CUTTING VS COVERAGE

نظرياً، الألواح القصصية التي يتم تطويرها كلياً بإمكانها أن توضح للمخرج كل اللقطات التي يحتاجها في المشهد. وإذا ما قام المخرج والمصور بتصوير الألواح القصصية بشكل دقيق وكما ظهرت على الورق فعندئذ يمكن حتى

الوصول إلى تقدير معقول لأطوال اللقطات المطلوبة. بعد ذلك فما على المونتير إلا أن يزركش اللقطات فقط هنا وهناك ليجعل منها مجموعة منسجمة بدقة هذه الطريقة في التصوير تسمى "القطع من خلال الكاميرا" وبافتراض مسبق بأن السيناريو متكامل، ألواح قصصية متكاملة وتنفيذ متكامل لكل لقطة يتم تصويرها، ربما يكون التفاؤل أحد المزايا لكن تجاهل حدث أخطاء في صناعة الفيلم - وهي كثيرة - هو غباء مطلق. أن القطع من خلال الكاميرا يشبه السير فوق سلك عالي دون وجود شبكة في الأسفل.

إن المنظر البديل يفترض به الحصول على التكامل لم يكن في اليد ولذلك لم يكن يجدي الاستمرار في المنظر الأول، المخرجون الذين يؤمنون بذلك، والذين يكونون غير متأكدين من كيفية تجسيم الصور، عليهم في هذه الحالة تصوير المشاهد باللجوء إلى خطة مبرمجة لأمكنة الكاميرا هذه الطريقة عادة ما يستند على نظام المثلث لأمكنة الكاميرا، وتسمى التغطية والذي يوظف عدة مواقع للكاميرا لتصوير كل فعل، وذلك لضمان التسلسل المنطقي والذي يمكن أن يقطع بترتيب خلال عملية المونتاج. أن اختيار طريقة الخلطة في تصوير اللقطات الواسعة، المتوسطة، والقريبة عادة ما تكون ذات قدرة لتلبية الأداء الأساسي لكل مشهد ويضع الكثير من التأكيد على مساهمة المونتير الفعالة. وبينما تكون التغطية طريقة تصوير مأمونة للغاية، إلا أنها لا تخلو من الإيهام، لأن الخطط المرئية البارعة المصممة للإيفاء باحتياجات المشهد ستخبو ما لم يتم الحصول على كافة لقطات التغطية أولاً. وللأسف، غالباً ما يكون هناك وقت كافي يضمن جدول التصوير فقط لأجل التغطية مما يجعل نتائجها العملية قاصرة عن تلبية طرق الاقتراب المرئية أو أن لا تجري محاولة بهذا الصدد أصلاً .

إن كل طريقة، القطع بالكاميرا والتغطية تتضمن مزايا ومساوئ ونادراً ما تستخدم على وجه التحديد في صناعة الأفلام الروائية. ولهذا السبب "الحصول على التغطية" لا يرجع فقط إلى النظام المتبع في تحديد مكان الكاميرا لكن أيضاً إلى تصوير لقطات دعم إضافية "EXTRA BACKUP SHOTS" إضافة إلى تلك التي تتضمنها الألواح القصصية - إذا كان لوقت يسمح بذلك أو إذا أراد المخرج أيضاً المقامرة في الحصول على سبل المقاربة الصورية من المشهد بطريقة غير مألوفة.

حالما تتم إضاءة المنظر ويتم رصفه وفق ما هو مطلوب ويتم تصوير اللقطات الأساسية المطلوبة لنقل القصة، فان موقف المخرج والمصور السينمائي بشكل عام هو "طالما نحن هنا لا بأس كذلك في الحصول على لقطات داعمة قد نكون بحاجة إليها". أي مخرج سيعرف الأهمية العملية لتلك اللقطات، نظراً لأن تحريك الكاميرا لالتقاط صور زوايا إضافية يمكن أن يحصل بوقت أسرع بكثير مقارنة مع الوقت الذي تستغرقه عملية إضاءة منظر وإنهاء مشهد متى ما تم تلبية الاحتياجات الدرامية والتقنية لمشهد، غالباً ما يحاول المخرجون الحصول على عدة لقطات كلما كان ذلك ممكنا وقبل تفكيك أجهزة الإنارة والتحرك نحو مكان جديد لمشهد جديد، إلى جانب ذلك فأن الفيلم الخام يعتبر نسبياً زهيد الثمن بالمقارنة مع الكلفة الإجمالية للإنتاج ليوم تصوير واحد. وحتى عند استعمال الألواح القصصية فأن نفس المواقف تكون حاضرة في الذهن، وان عدد اللقطات الإضافية التي تم تصويرها يعتمد على مديات الثقة بالنفس والخبرة التي يتمتع بها المخرج، وأخيراً هناك العامل المتعلق بالحماسة. العديد من المخرجين يحبذون ببساطة التقاط الصور حتى بعد أن أصبحت كل اللقطات الضرورية مصورة وموضوعة في العلب تمهيداً لإرسالها إلى المختبر وإذا كان الطقس مناسبا للتصوير أو أن الإضاءة وترتيبات المنظر عظيمة فان من الصعب والحالة هذه ان نطلق عليها تسمية نهاية يوم التصوير قبل أن يحصل المخرج على اللقطات الإضافية.

واحدة من اكثر فوائد مظاهر التغطية هو أن يتم تنفيذ الفعل بالكامل في أغلب المناظر حتى لو كان من المتوقع أن يستخدم المخرج جزءاً صغيراً من تلك الإعادة المحددة. يكون هذا في غاية الفائدة عند تصوير مشهد حواري. سنوضح ذلك في المثال التالي مشهد يتألف من أب يتحدث إلى أطفاله تم تحديده في الألواح القصصية حيث يقوم بدور المتحدث الوحيد في الألواح القصصية. تم تصوير الأب بثلاث لقطات على عربة دوللي تجتاز الأطفال وتنتهي بلقطة قريبة لوجه الأب، المشهد بأكمله تم تصويره بلقطة طويلة واحدة بالرغم من أن جميع أعضاء الفريق الفني قد يتفقون على أن هذه هي الطريقة التي ينبغي تصوير

المشهد بها، إلا أنه من غير الحكمة الاعتماد على هذه اللقطة الواحدة دون الحصول على لقطات ردود أفعال الأطفال في نفس الوقت. عند ذلك تتم التغطية عندما يتم اكتشاف بعض المشاكل في التصوير خصوصاً مع اللقطة الانتقالية "TRACKING" ولم يكن من السهولة اكتشاف ذلك قبل مشاهدة اليوميات (*).

الآن دعونا نفترض بدلاً من استخدام لقطة الدوللي الطويلة المباشرة في الألواح القصصية، اختار المخرج استخدام تغطية الكاميرا كحل بديل، فانه من المحتمل والحالة هذه سيصور لقطة متوسطة وقريبة للأب ثم يحصل نفس الشيء بالنسبة للأطفال ولقطة عكسية OTS للأب فيكون مجموع بنيات الكاميرا ثمانية. أن الوقت الذي يتطلبه تنظيم الإدارة وتصوير كل تلك اللقطات يعني بكل سهولة التضحية بلقطة الدوللي هذا هو الخيار العملي بين التغطية والقطع بالكاميرا.

ينبغي أن يكون واضحاً من هذا المثال بان الموازنة بين المنهجين تعتمد على الموقف المحدد بعض المشاهد وبشكل واضح يكون من السهل تصويرها أكثر من غيرها لأسباب تقنية ودرامية في بعض الأحيان يكون من الممكن الحصول على تغطية مناسبة وحركة دوللي معقدة أو في أحيان أخرى يتم استهلاك الوقت بتصميمات معقدة ليكن أكيداً لديك بأن الكثير من اللقطات لن يتم استخدامها في النسخة التي يتم تقطيعها وعرضها لاحقاً على الجمهور جزء من عمية فهمك المسبق لعملية تجسيد التصور وهو أن تعرف ماذا تريد قبل بدء العمل لكن الخبرة الشائعة في أسلوب الاستمرارية ستحدد مكان القطع في مكان ما من الفعل ليس قبل أو بعد أن يغادر الصبي الأرض، أن هذا سيفضي إلى إخفاء القطع ويجعل من الانتقال إلى لقطة جديدة غير مرئي أن النقطة المحددة للقطع تعتمد على طبيعة الموضوع وإحساس المونتير بالحركة.

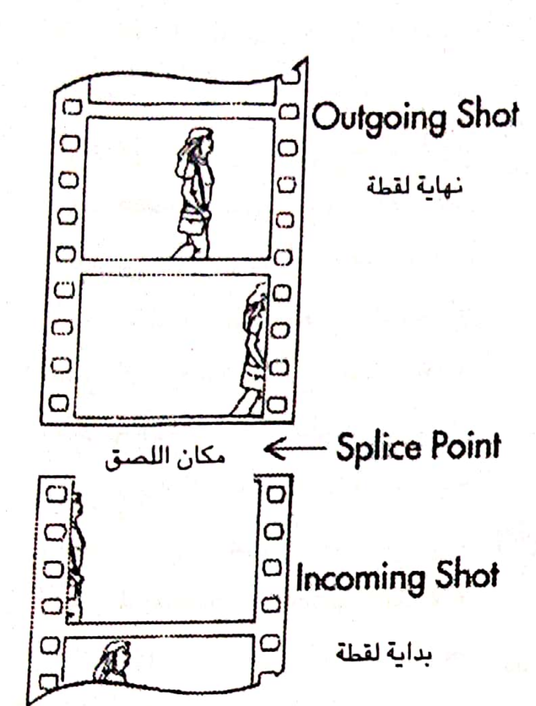
القطع خلال الفعل من الناحية العملية يحصل في كل أنواع المشاهد واللقطات المتسلسلة سواء أكان موضوع اللقطة حمل كأس من الماء إلى فمه أو فمها أو

(*) نتائج التصوير اليومي – عندما ينتهي فريق العمل من التصوير يرسل الفيلم الى المختبر لاغراض التحميض والطبع لتشاهد النتائج من قبل المخرج والمصور بعد تلك العمليات المختبرية، وتسمى اليوميات في اوروبا «الرشز Rushes» وبالعربية النسخة المتعجلة، المترجم.

يدير رأسه أو يحرك عينه فحسب، المخرجون منتبهون لأهمية هذه الإستراتيجية البارعة في المونتاج والتي سوف تنقل الفعل إلى طور يستعد للتداخل مع نقاط المونتاج المتوقعة بين زوايا الكاميرا المصورة للفعل الواحد.

مداخل ومخارج الكادر: EXITS AND ENTRANCES

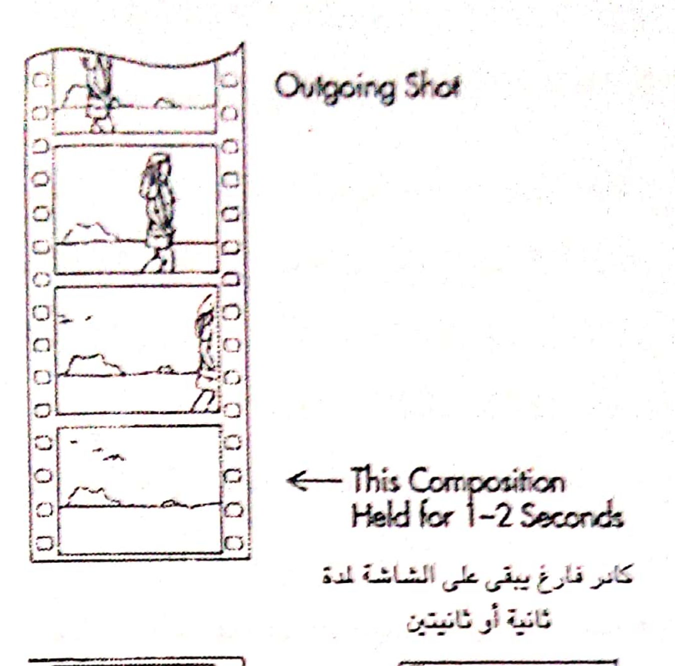
عندما يتحرك موضوع في لقطة داخل الإطار أو يخرج منه فان الخبرة الشائعة ترجح تحديد مكان القطع خلال الوجود الجزئي للشيء داخل الكادر. الشكل (87) يوضح ومن خلال لقطة موقع الشخصية وهي في طريقها للخروج من الكادر والدخول إليه التأثير المطلوب تقديمه على الشاشة هو لجعل القطع سلس مع استمرار تدفق الفعل.



"تفريغ" الإطار: CLEARING THE FRAME

إن هذا النوع من الإستراتيجية البديلة عن القطع خلال الحركة عندما يتم لصق لقطات من عدة زوايا ولنفس الموضوع. بدلاً من القيام بالقطع خلال وجود الشيء داخل الإطار فيتم السماح للشخصية بالخروج من الإطار قبل أن يتم القطع والانتقال إلى لقطة جديدة. ومن المعتاد في هذه الإستراتيجية هو الاحتفاظ بالإطار وهو شاغر من الشخصية لوهلة قصيرة قبل أن يتم قطع اللقطة؟ الشكل (88) يوضح مثالاً لهذه الإستراتيجية أن اللقطة المنصرمة تصور فتاة وهي تسير داخل الكادر، فتعطينا فرصة لمشاهدة الفعل الذي تقوم به القناة وتبقى اللقطة بعد خروجها من الكادر لفترة قصيرة تتراوح بين 1 - 2 ثانية في نهاية اللقطة في رسمنا البياني الكادر الأخير هو رمز لما يعتبر 24 صورة أو أكثر من الفيلم الحقيقي".

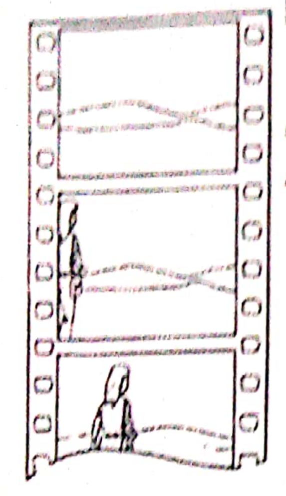
هناك عدة خيارات للقطع تخص اللقطة القادمة بعد خلو الكادر من الفعل في اللقطة المنصرمة، ويعتمد ذلك على الفترة التي يبقى فيها الإطار خالياً أحد الخيارات للقطة القادمة A هو القطع إليها دون وجود شيء في الكادر – هذه البداية للقطة A تختلف من حيث الطول اعتماداً على نوع الفعل في اللقطة والذي تقوم به الشخصية قبل وصولها إلى المنظر. إذا بدأنا بلقطة لأحد المتنزهات المزدحمة أو لجريان جدول في غابة، هذه الافتتاحية تخدم الغرض الذي تقوم به اللقطة التأسيسية ويمكن أن تبقى لعدة ثواني، الخيار الثاني يخص اللقطة القادمةB حيث تفتتح والشخصية أو الموضوع موجودة في الكادر. ولا يعتبر هذا من الخيارات الشائعة في أسلوب الاستمرارية طالما انه يعتبر نوعاً من المفاجأة الخيار الثالث هو في القطع إلى اللقطة القادمة بوجود الشيء أو الشخصية بشكل جزئي في الإطار، كما مبين في الشكل (87) ذي الكوادر المختلفة.



إن خلو الكادر يمكن أن ينظر إليه بطريقتين الأولى هي طريقة لوصل اللقطات المحتوية على نفس الموضوع لكن بخلفيات مختلفة هذه الحالة تخدم غرضاً مشابهاً لما يمكن أن يقدمه المخرج من دلالة على انصرام الوقت. الاستخدام الثاني للإطار الشاغر هو كنوع من التعويض للقطة المشغولة بالفعل بحيث أن اللقطة المنصرمة والقادمة تعرضان تواصلاً في الوقت عموماً أن القصد في إخلاء الكادر هو تسهيل العمل بالنسبة للمخرجين المفزوعين من فقدان المحافظة على

الاستمرارية، طالما يكون من المستحيل تقريباً الوقوع في أخطاء تخص الاستمرارية مع هذا النوع من التكنيك المونتاجي. في حقيقة الأمر أن هذا النوع من القطع يعتبر مرناً ويمكن استخدامه لوصل اللقطات ذات الجهات المتضادة في خط الفعل.

استراتيجية واحدة أخيرة موضحة في الشكل (89)، حيث نرى أن اللقطة المنصرمة تنتهي والشخصية موجودة في الإطار، اللقطة القادمة تبدأ قبل ظهور تلك الشخصية وتستمر اللقطة على الأقل لمدة ثانية قبل دخولها إلى الإطار، "مرة أخرى الإطار الخالي في التخطيط البياني يعتبر رمزاً لكوادر عديدة خالية".



المونتاج وتجسيد التصور، EDITING AND VISUALIZATION

واحدة من القيم المترتبة على معرفة خبرات المونتاج التقليدية تكمن في منحها المخرج فرصة لمغادرة اللقطة خلال عملية التصوّر فإن طريقة تقديم العمل تحديداً يمكن أن تكون أسهل عن طريق الإحاطة علماً بأنواع الحركات التي تزودنا بفرص للقطع. في أي مشهد يتم التعاطي معه، على المخرج وهو في خضم التصور أن يعرف كم ينبغي أن يستمر الفعل قبل الانتقال إلى لقطة أخرى، بعد ذلك سيحاول وضع تخطيط للفعل عند تلك المرحلة كي يكونِ المونتاج محرضاً صورياً. قد تبدو هذه العملية ميكانيكية أكثر مما هي عليه فعلاً.

إذا كانت هذه القواعد تبدو عموماً ملزمة فينبغي أن تتذكر أن بالإمكان حرقها تجاوباً مع فكرة أفضل. أن قيمة الخبرات المونتاجية تنبع من كونها تخول المخرج تصور بنيات الكاميرا المطلوبة لتسلسل اللقطات بأكملها، وتتيح له فرصة تركيز انتباهه نحو احتياجات المشهد الدرامية.

3 الجـزء الثالث

الورشـــــة

8- القــواعــد التطـبيقـيــة

9- طرق تقديم المشاهد الحوارية

10- تقديم مشهد حواري
يضم ثلاث شخصيات

11- طرق تقديم مشهد حواري
من أربعـة أشخاص أو أكـثـر

12- تقديم المشاهد المتحـركة

13- عمق الكــادر

14- زوايا الكاميرا

15- التأطيرات المفتوحة والمغلقة

16- وجهة النظر

8- القواعد التطبيقية: THE BASICS APPLIED

تدفق اللقطة: SHOT FLOW

تدفق اللقطة هو التعبير الذي يطلق على المؤثرات الحركية كمجوعة من اللقطات المتسلسلة أن هذا يعتبر وصفاً ملائماً طالما أن يحاكي صورة نهر، والذي من الممكن أن يكون مضطرباً أو ساكناً أو متموجاً بفعل الريح ويمكن أيضاً أن يعود إلى أدراجه عكسياً ضد انسيابيته المعهودة في منتصف الطريق. غالباً ما تكون سلسلة اللقطات المتتابعة مشكلة من علاقات إيقاعية معقدة وعلاقات تسلسليه حركية "ديناميكية" مثل النهر، تتحدد في بناء فردي موحد بغض النظر عن درجة التعقيد في العلاقات بين اللقطات، هناك اثنان من المقومات الخاصة بالتتابع تعتبر أساسية في فهمنا لعملية تجسيد التصور: حجم اللقطة وزاوية الكاميرا هناك أيضاً العديد من العناصر التركيبية مألوفة للفنانين ذات العلاقة بالفوتوغراف والرسم تساهم في التسلسل لكن زاوية الكاميرا وحجم اللقطة تعتبران التغير المادي المهيمن الذي يحدد تدفق اللقطة في هذا الفصل سنركز على حجم اللقطة.

أن العلاقة الأساسية بين اللقطة الواسعة واللقطة المتوسطة واللقطة القريبة وزاوية النظر تصبح واضحة إذا ما قمنا بإنشاء تتابع يوطد الموضوع أو الشخص من داخل الموقع. وعن طريق الحفاظ على بساطة مثالنا الذي نطرحه سنكون قادرين على التركيز في التصميم التخطيطي والصوري للإطار. الغرض من التمرين الأول هو لزيادة وعينا حول مدى الخواص الحركية التي يمكن أن تنتج مع بعض اللقطات البسيطة.

قبل البدء دعونا نحدد الوصف القياسي للقطات ومصطلحاتها المختصرة. أن الأوصاف الاصطلاحية الخاصة باللقطات التي سنتعرف عليها هي التي سوف تستخدم ابتداء من هذه المرحلة من الكتاب صعوداً.

لقطة قريبة جداً– ECU

لقطة متوسطة قريبة – MCU

لقطة قريبة – CU

لقطة متوسطة - MS

لقطة واسعة - WS

لقطة عامة - LS

لقطة عامة جداً - ELS

لقطة خلفية - (BG) BG

لقطة أمامية - (FG) FG

لقطة عبر الكتف- OTS

لقطة وجهة نظر POV

توطيد الموقع بتنويع حجم اللقطة :

Establishing A Location By Varying Shot Size

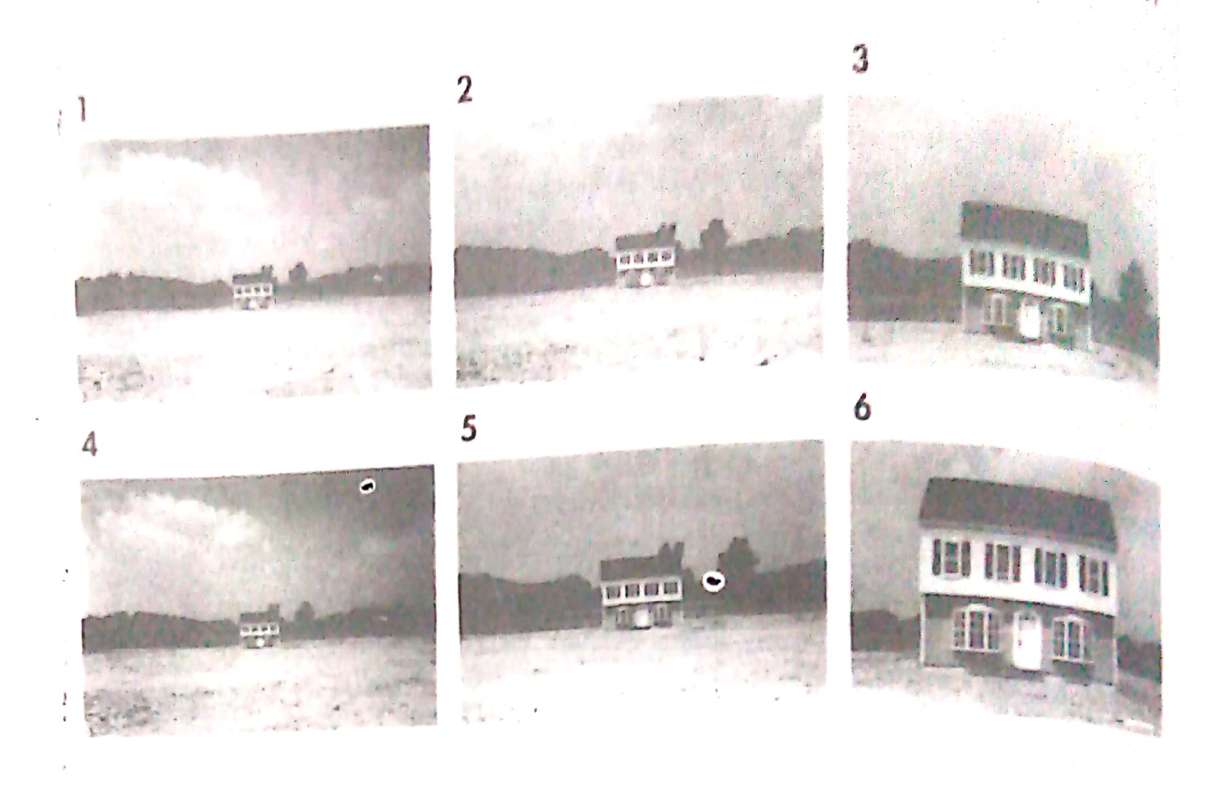
كما هو أساسي كالتغيير في حجم اللقطة وفقاً لأسلوب الاستمرارية، فمن النادر أن يقوم المخرج بدراستها بعمق. أن اختبار قدرتك في الحكم على تأثير الاختلاف في أي لقطات متسلسلة سيساعدك على تشذيب إدراكك الحسي للمزاج العام للقطات، وجهة النظر، والإيقاع، درجة السرعة، البعد العاطفي والفحوى الدرامية في المواقف القصصية.

في السلسلة التالية من الألواح الصورية سوف نوطد موقع بيت لاختبار التسلسلات الخاصة بحجم اللقطة. هناك ثلاث قواعد لخطط الاستمرارية البارعة والتي من الممكن أن تصف الموقع : تستطيع الكاميرا الحركة باتجاه البيت مبتدئة بلقطة واسعة،بإمكان الكاميرا التراجع من لقطة قريبة لتفصيل معين من البيت للكشف عن الموقع بأكمله، أو بإمكان الكاميرا ابتكار إحساس شمولي عن طريق استخدام سلسلة من اللقطات القريبة.

الرؤية 1: VERSION ONE

في مجموعتي التسلسلات الأولى من خلال الكوادر 1 - 3 و 4 -6، نستطيع أن نقارن بين العلاقات التصويرية بين اللقطات عندما نغير المقياس، كل مجموعة من التسلسلات تبتكر حركة، وينبغي أن تكون مدركاً للتغيير في السرعة والتعجيل في كل زاوية من التسلسلات. الكوادر 1 - 3، على سبيل المثال، تبين

تغييراً محدداً بين الكوادر 1 و 2 إلى أن يقفز البيت إلى الأمام في الكادر 3، التسلسل الثاني أكثر ديناميكية، بشكل متسع ملء البيت للكادر 6، نستطيع كذلك أن نتحكم على تأثير "الانسحاب إلى الخلف" من الموضوع وذلك بقراءة الألواح الصورية بترتيب عكسي من اليمين إلى اليسار.

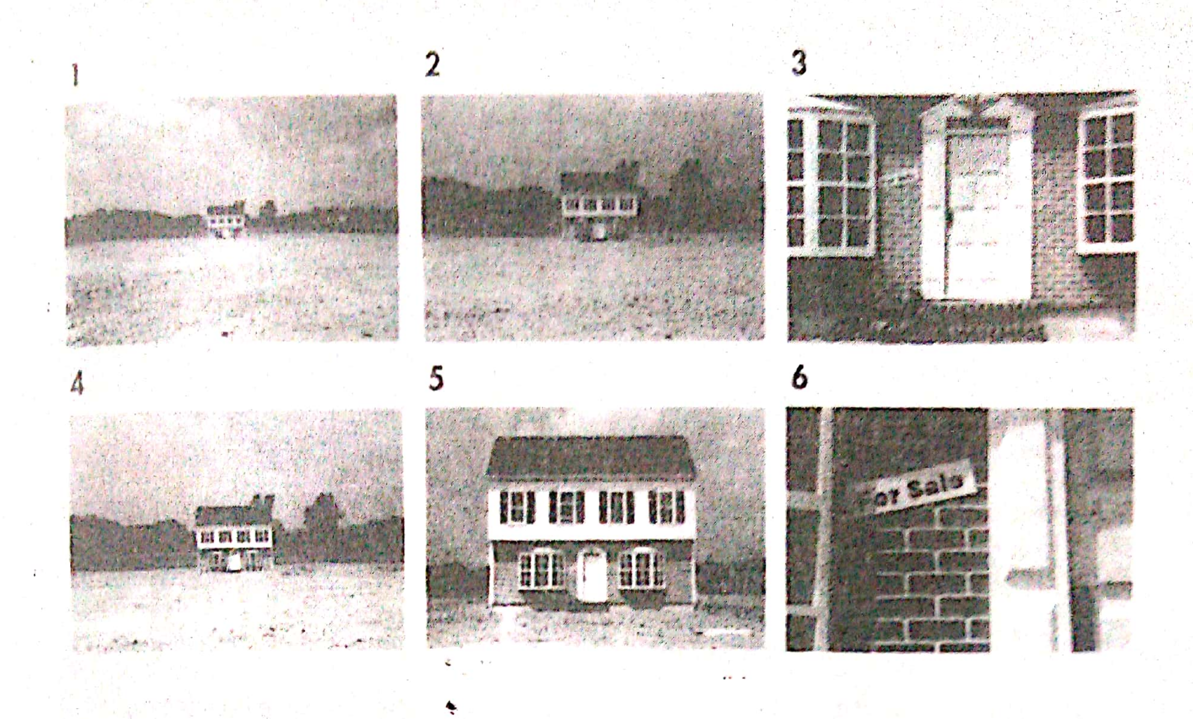


لنضع جانباً التحليل لفترة قصيرة وننظر إلى كل تسلسل كعرض كامل. أن تطوير الإدراك الحسي "البديهي" لمجمل الإدراك الحسي لتسلسل ما هو إلا أحد المهارات الضرورية للصور. حاول أن تتخيل الخط القصصي لهذه الصور المتعاقبة مصحوبة بصوت وقطعة موسيقية. انقل عينيك ماسحاً تلك الصور متخيلاً إياها موصولة ببعضها مونتاجاً، أن هذا يعتبر جوهرياً للمهارة التي سنحتاجها لتحويل نص (السيناريو) إلى ألواح قصصية.

الرؤية 2: TOW VERSION

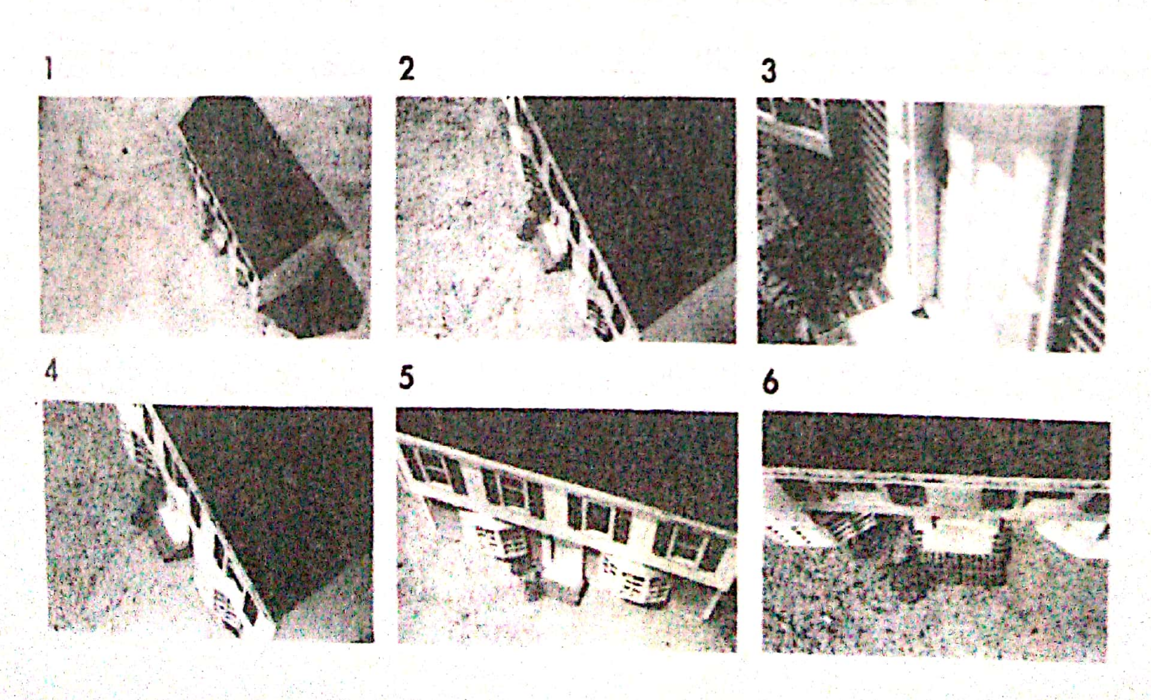
هنا نرى مقياساً اكثر اتساعاً في اللقطات، أن الأمثلة السابقة لكل مجموعة متعاقبة توضح أن البيت قد تحرك بشكل أقرب، لكن لم يتم نقل أية معلومات جديدة الآن لقطة ـحقيقية قد أضيفت في الكوادر 3و6, ونحن نرى إعلان "للبيع" في ذلك التسلسل، التغيير في المقياس كبيراً جداً مع تحرك الكاميرا لمسافة ميل تقريباً بين

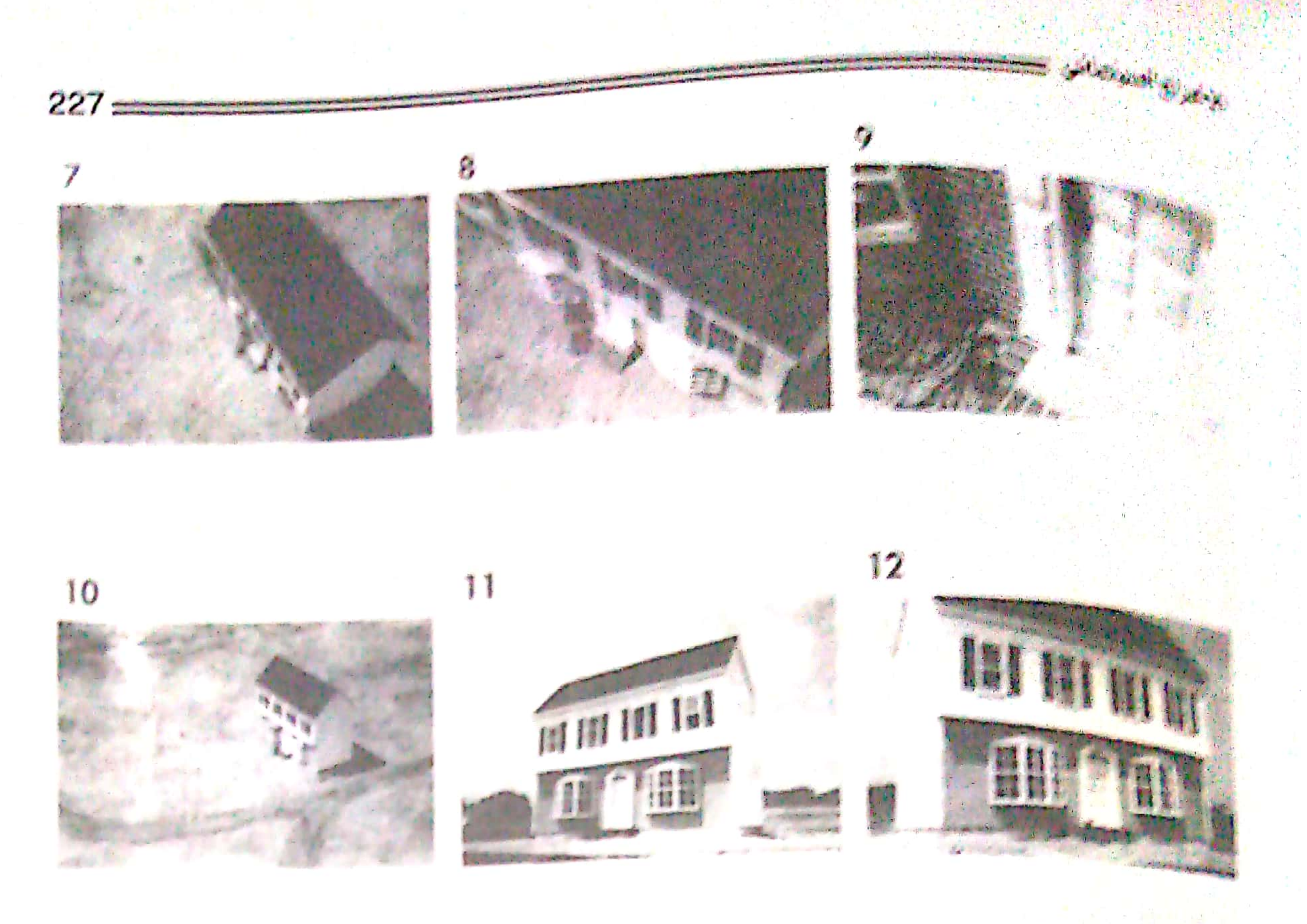
اللقطات. الآن قم بتغطية الكادرين 2و5 بإحدى يديك وانظر إلى النتيجة المترتبة على ثنائية اللقطات 1 و3, 4 و6، تستطيع أن ترى بالضبط كيف حصلت قفزة واسعة من خلال الفضاء بينما تحاول الاحتفاظ بالوحدة المكانية.



الرؤية 3: VERSION THREE

الطريقة التالية في الاقتراب تقارن أربعة تسلسلات الأولى هي معالجة مباشرة لتغيير حجم القطة من زاوية عالية جداً (الكوادر1 -3) في الكوادر (4-6) أضيفت

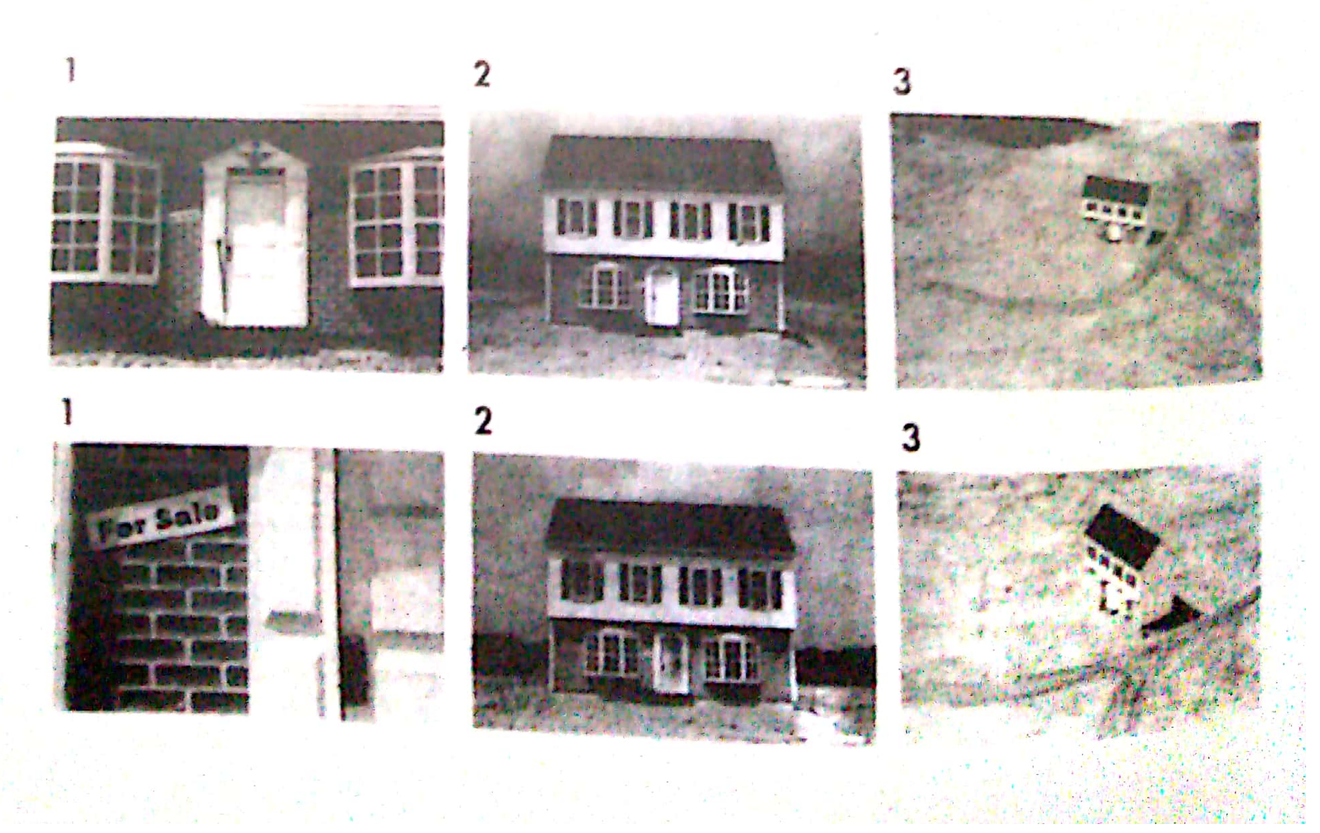




حركة دورانية لكن دون تغيير في حجم اللقطة بعد ذلك نظم دعنا نتحرك أقرب بطريق دائري كما هو مبين في الكوادر (7-9) أخيراً في الكوادر 10 -12 نتحرك في ثلاثة اتجاهات أسفل وأمام أقرب وبطريق مقوس حول البيت.

الرؤية 4: VERSION FOUR

في المعالجتين الزوجيتين التاليتين نتحرك من لقطة CU إلى لقطة واسعة،



جوهرياً عن طريق التحرك إلى الخلف. في كلتا الحالتين نجعل الزاوية الأمامية المباشرة كنهاية مع لقطة عليا بزاوية، سينتج عن ذلك نموذج مونتاجي أكثر ديناميكية هذه المفارقة الصورية في الحركة تعتبر ذات تأثير تخطيطي ثمين يطبق عملياً القوة المرتبة على تغيير بسيط في الزاوية في الكادر الثالث نحن نتوقع الاستمرار في الخط المباشر للحركة رجوعاً من الباب الأمامي للبيت لكن بدلاً عن ذلك هناك قفزة كبيرة في المقياس والزاوية.

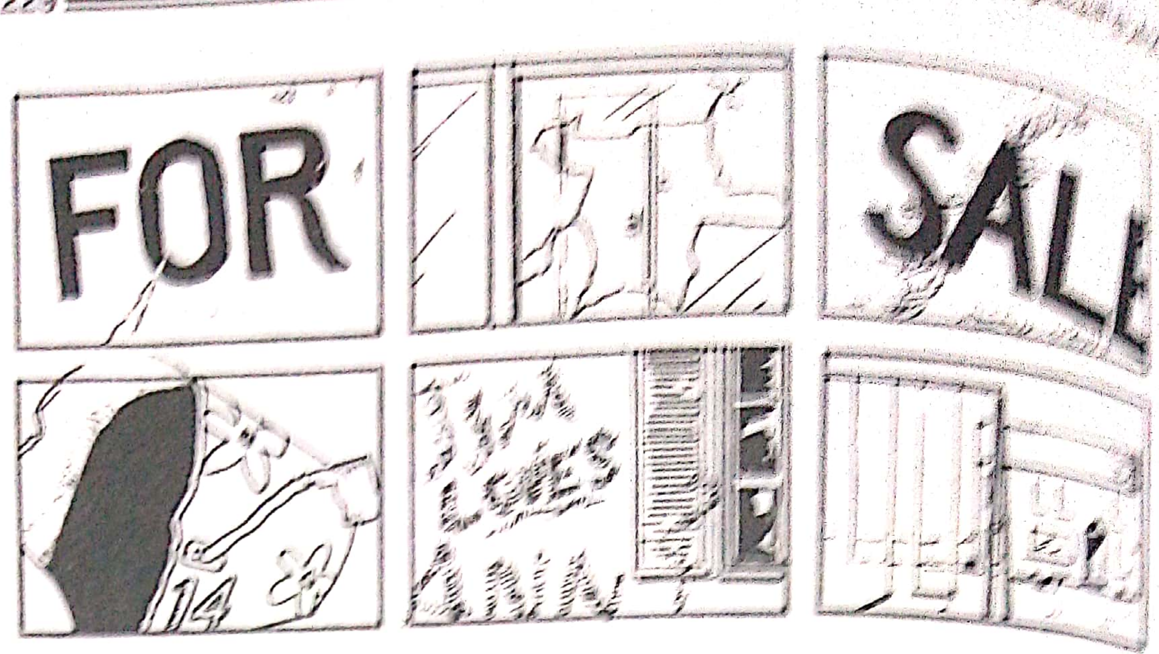
الرؤيـــة 5: VERSION FIVE

سنتعامل مع هذه السلسلة التالية من اللقطات بطريقة مختلفة نوعاً ما، تركيب الموقع من خلال بعض التفاصيل والتي ستمكن المشاهد من تشييد الفكرة الإجمالية. أن هذا سيستند على الرمزية الفنية أكثر والانسجام التجريدي للصور. لهذا السبب سوف نبدأ بمجموعة من اللقطات - لمحتويات البيت. ما تم التعبير عنها بالصور المفردة ولغرض تركيز طاقاتنا سنمنح أنفسنا منهج قصصي وهذه هي قصتنا: فرّق الطلاق عائلة باتجاهين والبيت الذي كان يشغلوه سابقاً معروض الآن للبيع . فيما يلي قائمة بالصور التي تبدو حسب رأي معبرة عن هذه الفكرة.

1- دراجة صدئة مهجورة في الخارج.
2- صندوق بريد محطم على الأرض.
3- ركام رسائل بريدية عتيقة مبعثرة في الشرفة.
4- ألواح نوافذ زجاجية مكسورة.
5- غرف فارغة تظهر من خلال الشبابيك.
6- علامة "للبيع".
7- سلك جهاز التلفون وهو سائب.
8- بيت خشبي مقلوب للكلب.
9- تخريب متعمد للبيت.
10- صناديق مملوءة بالأزبال.

إن الألواح القصصية في الشكل التالي تستند على بعض هذه الأفكار.

كما رأينا توا أن ثلاث، أو ست لقطات متعاقبة أساسية يمكن أن تعالج بعدة طرق



في هذا استخدام كاميرا ساكنة لتسجيل موضوع بسيط. أن جزءاً من عملية التصوير هو مقارنة المسودات الخاصة بالألواح القصصية كما فعلنا قبل قليل وربما أعدنا جمع الجديد والقديم من الأفكار إلى أن تحصل بالضبط على التسلسل الذي تريد. أن قيمة التمارين كتلك التي أكملناها قبل قليل هي لمساعدة المخرج على تطوير قابليته في تخيل قصة بتسلسل كلي بتحسين الذاكرة المرئية وإدراك الكثير من العناصر التصورية التي تشمل أي لقطة أو مجموعة لقطات.

في المثال التالي سنعاين عملية تصميم من خلال عيون مخرج بإضفاء الصبغة الشخصية على الأمثلة بهذه الطريقة ستتوفر لدينا فرصة ليس فقط لمشاهدة نتائج العملية الخلاقة لكن لمشاهدة تلك العملية بنفسها.

المشكلة الروائية "1" اللقطة الساكنة:

NARRATIVE PROBLEM ONE: The Static Shot

إن مخرجاً يقوم بعملية كشف موقعي للقطة فيلم افتتاحية مؤسساً ذلك على خبرات الطفولة الماضية والخاصة به. المشهد يحاكي إحدى مناطق ضواحي المدن يمر عبر شارع جانبي تمتد على جانبيه أشجار وتبزغ الشمس من خلالها وتسقط أشعتها على أرضية الشارع المرصوفة كل ذلك ينفخ الحياة بذكريات عائلة ينزل من سيارته ويسير إلى نهاية ممر جانبي وصولاً إلى بيت يشبه كثيراً

البيت الأول لعائلته، يقف في نهاية الحديقة الأمامية ويبدأ بتخيل المشهد الافتتاحي للفيلم ويشعر بأنه غير ملزم لاتباع توجيه السيناريو في كل تفصيل خاص بالمشهد الأول، لكنه بحاجة إلى تقديم الفترة الزمنية للمشهد، الشخصيات ومزاج القصة لا غير.

المشهد، كما كتبه المخرج أصلاً يصف صباح أحد أيام الأسبوع عندما كان (الفتى) كالعادة آخر فرد في العائلة يصحو من النوم اغلب أحداث الفعل تدور في المطبخ مع قدر قليل من الحوار، لكن عندما يقف المخرج أمام هذا البيت الحقيقي تحت ضياء الشمس الساطعة فان ذكريات جديدة تمر به انه يتذكر خيبة والديه من نسيانه المستمر، لقد فقد جاكيت وبلوزة في المدرسة كما ترك كراسته في الباص أنه يتذكر أحد الصباحات المحددة عندما كان في العاشرة من عمره.

الرؤية 1: VERSION ONE

في التسلسل الأول يقرر المخرج تحديد رؤيته في اللقطات الساكنة مع حركة Pan محدودة لمتابعة الفعل، لقد بدأ بلقطة واسعة للبيت "الكادر 1' بعد لحظات قصيرة يخرج الأب من الباب الأمامي متجهاً نحو الكراج. لقطة جديدة في الكادر



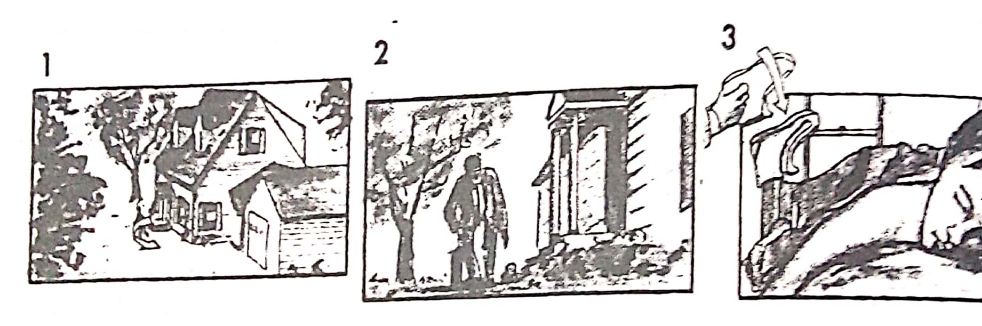
2 مبين فيها نافذة غرفة نوم الصبي ونرى من خلالها زاوية الفراش عندما يمر الأب في العمق متجهاً نحو، عمله يتحرك غطاء الفراش وتسقط إحدى الجوارب، نقطع إلى الكادر ٣ لنرى الصبي في مقدمة الكادر تماماً والابن في العمق خارج الدار.

يتوقف المخرج هنا ليرى أن طريقة تقديم المشهد هذه غير فعالة فهو يشعر بان الكادر 1 ينبغي أن يظهر البيت ضمن بيئة اكثر اتساعاً كإظهار البيوت المجاورة،

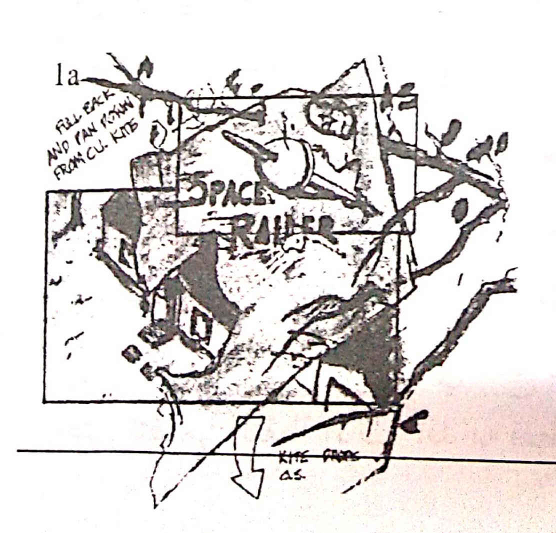
كما يشعر المخرج أيضاً بان الإطار الثاني في التسلسل والذي يظهر النافذة، إطار مماثل أكثر مما ينبغي بالرغم من انه يحبذ الطريقة الارتجالية في التأطير التي توضح جزء من فراشه فقط وليس الصبي بحد ذاته، أنه يحاول طريقه جديدة في التقديم.

الرؤية 2: VERSION TWO

يبدا المخرج بالمشهد الجديد بلقطة من زاوية عالية والتي تبعده قليلاً عن الفعل هو يعتقد أنه بالإمكان أن تكون اللقطة اقل ارتجالية من حيث الزاوية، لكن تضمين مساحة أكبر محيطة بالبيت سيكون هدفها إضفاء فسحة مكانية أوسع مقارنة باللقطة الافتتاحية الأصلية يخرج الأب في الكادر 1، فعندما يمشي إلى الكراج، يجد شيئاً في العشب. وعندما ينحني لالتقاطه نقطع إلى الكادر 2 لقد وجد فردة حذاء رياضي يهز رأسه ويمشي بضعه خطوات باتجاه الكاميرا بلقطة متوسطة وهو يتذمر. قطع إلى الكادر 3 ينقلب الصبي في الفراش وتظهر إحدى قدميه عارية من تحت الغطاء نسمع صوت فتح باب (*) "V.O" يتململ الصبي بشعور من الارتياح في الفراش، تدخل يد الأب إلى الكادر وتضع فردة الحذاء فوق مسند السرير.

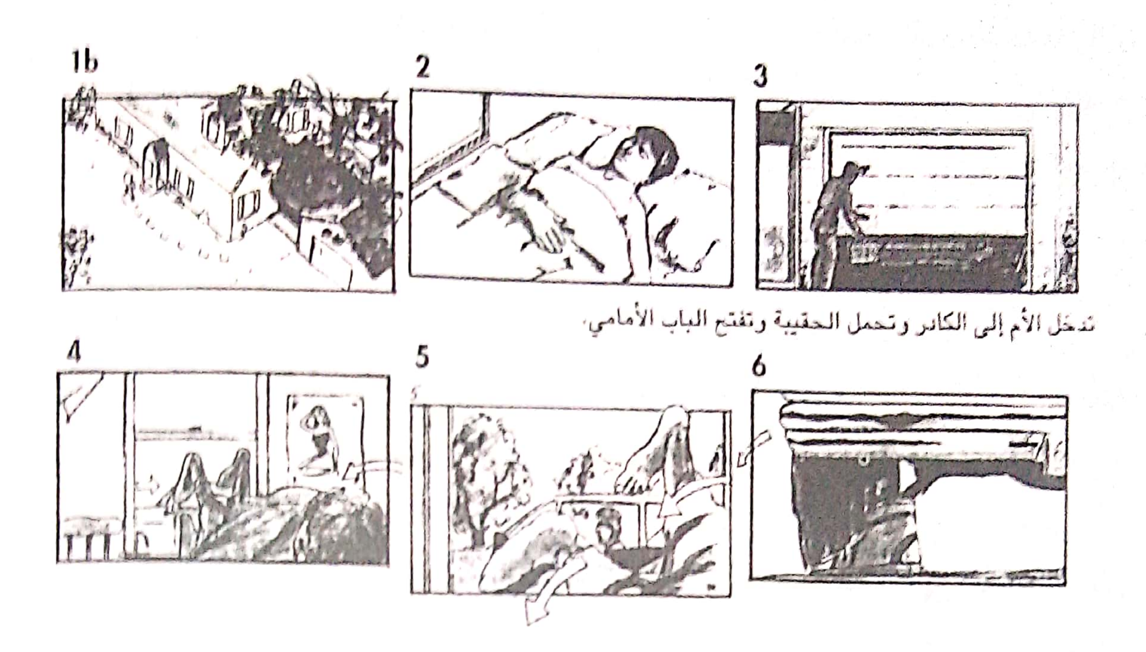


الرؤية 3: VERSION THREE



في هذه الرؤية الجديدة يبدأ الفيلم بلقطة ظهور تدريجي "FADE -UP" إلى مركبة فضائية مشعة بلون برتقالي يملأ الشاشة في الكادر 1a تتموج وتهتز بنسيم

(*) V.O صوت يأتي من خارج الكادر، المترجم.

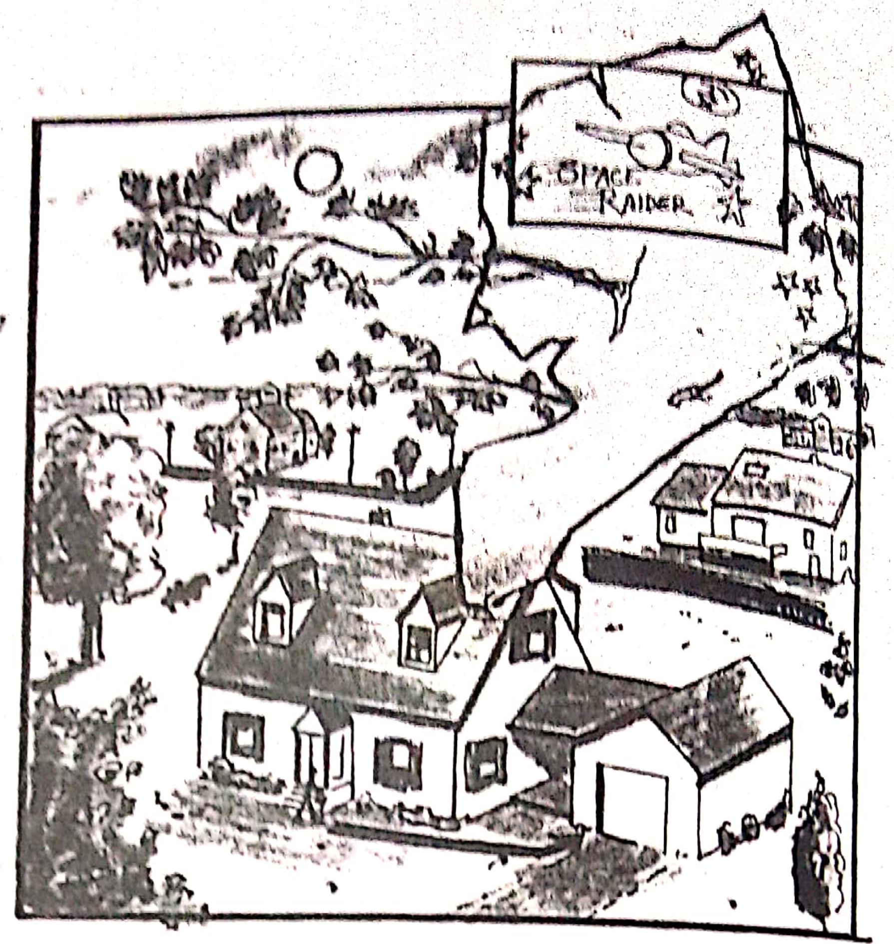


تدخل الأم إلى الكادر وتحمل الحقيبة وتفتح الباب الأمامي.

الصباح البارد، تنسحب الكاميرا إلى الخلف لندرك بأننا ننظر إلى طائرة ورقية مجعدة وممزقة معلقة فوق أحد الغصون العالية لشجرة تسطع عليها أشعة الشمس تحرك الريح الطائرة الورقية من مكانها وتسقط خارج الكادر لتكشف لنا عن البيت وهو في أسفل الكادر 1a يخرج الأب من البيت ويذهب إلى الكراج، في الكادر 1b قطع إلى الصبي في الفراش، في الكادر 2 يسمع صوت فتح باب الكراج يأتي من العمق قطع إلى باب الكراج في الكادر 3 يذهب الأب إلى السيارة، ونقطع ثانية إلى الصبي في الفراش في الكادر 4 ينقلب الصبي ونشاهد أولاً إحدى قدميه بجاروبه وتمتد عبر النافذة ثم القدم الأخرى العارية تمتد أبعد من الأولى خارج النافذة من خلال النافذة نرى الأب وهو يرجع السيارة إلى الخلف في الممر أمام الكراج.

فجأة يرى المخرج تحسن ملحوظ عن الكادر 4 في الكادر 5 وهو ذو إطار أضيق. بعد لحظات من مرور السيارة عبر الشباك يسمع صوت صرير موَّقف السيارة قطع إلى لقطة من زاوية منخفضة إلى السيارة والممر، والتي توقفت على بعد أقدام قليلة من فردة الحذاء الرياضي تفتح باب السيارة ويتم تعديل إطار الكاميرا قليلاً حتى تتضمن اللقطة الأب "أقدامه فقط" يخرج من السيارة في الكادر 6.

سحب إلى الخلف من لقطة قريبة للطائرة الورقية تطيح الريح بالطائرة إلى الأسفل تتحرك الكاميرا بحركة بان مع الطائرة يخرج الأب من الباب الأمامي - ويذهب إلى الكراج ويتوقف يعود إلى البيت.



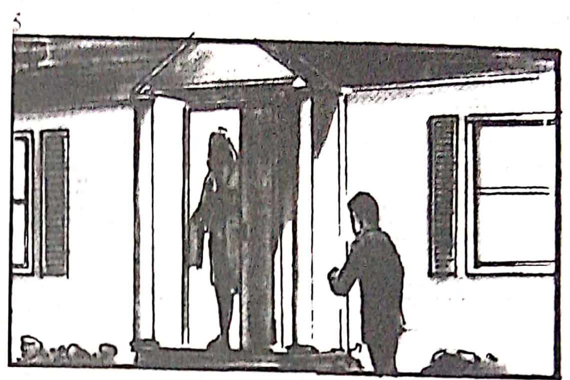
مرة أخرى يتوقف المخرج عند هذه النقطة لإعادة التفكير بهذه الرؤية الأخيرة لقد تولدت لديه بعض الأفكار التي يميل إليها لكنه يدرك أنها بحاجة إلى إعادة ترتيب. أولاً ويقرر الاحتفاظ بموضوع الطائرة الورقية لكن بزاوية نظر أقل انخفاضاً، بهذه الطريقة يستطيع تضمين جزء من المنطقة المجاورة للبيت قبل أن يتحرك بلقطة Pan إلى الأسفل نحو البيت ثانياً، أن يشعر بأن القصة تركز أكثر من اللازم على الصبي وأبيه. أنه يفضل تضمين أعداد أخرى من العائلة تتحرك بشكل محموم لإنجاز طقوس صباح يوم جديد. سيتطلب هذا لقطات ذات قطع متبادل لشخوص جديدة، والتي سوف تساعد على تقليل التركيز على الفعل الذي يدور حول الحذاء الرياضي.

الرؤية 4: VERSION FOUR

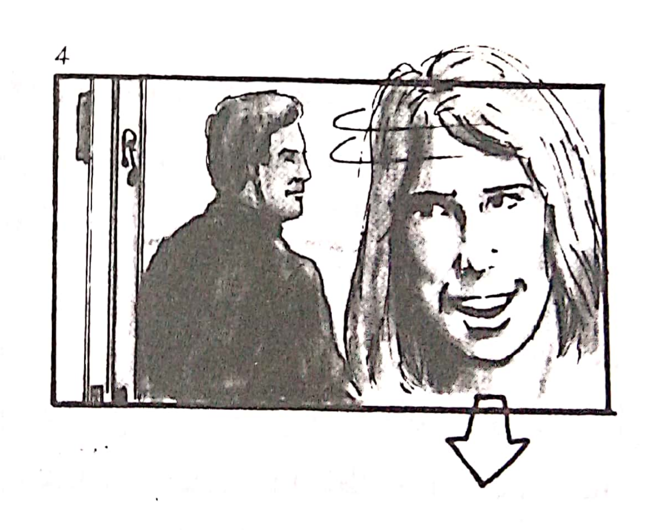
في هذه الرؤية النهائية ضم المخرج عناصر مختلفة لتكوين مشهد كامل.



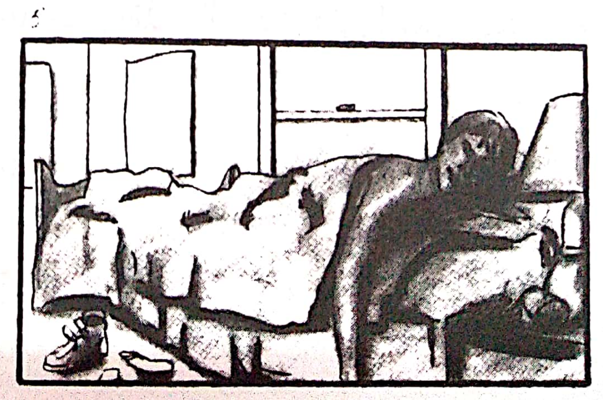
تدخل الأم إلى الكراج وتحمل الحقيبة وتفتح الباب الأمامي.



تنتظر الأب وهو يعود أدراجه صاعداً درجات مدخل البيت ويأخذ الحقيبة



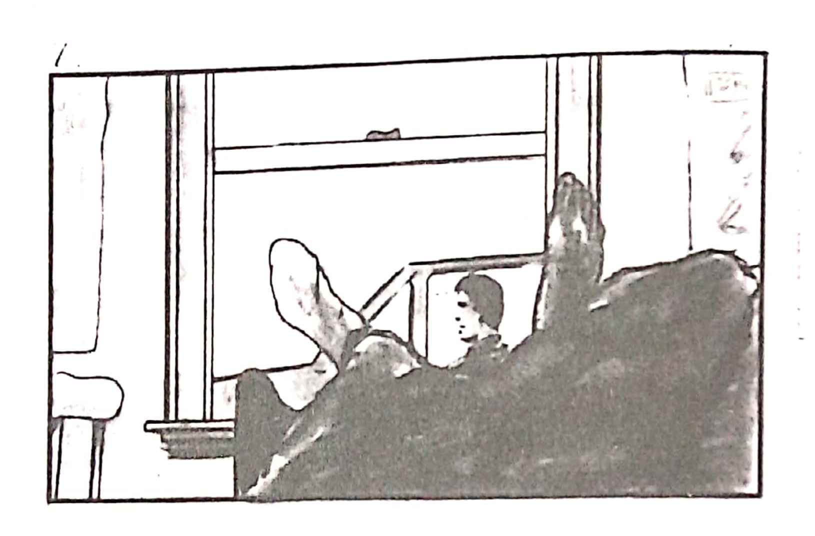
يبتسم الأب وهو يعود إلى الخارج تستدير الأم نحو الكاميرا



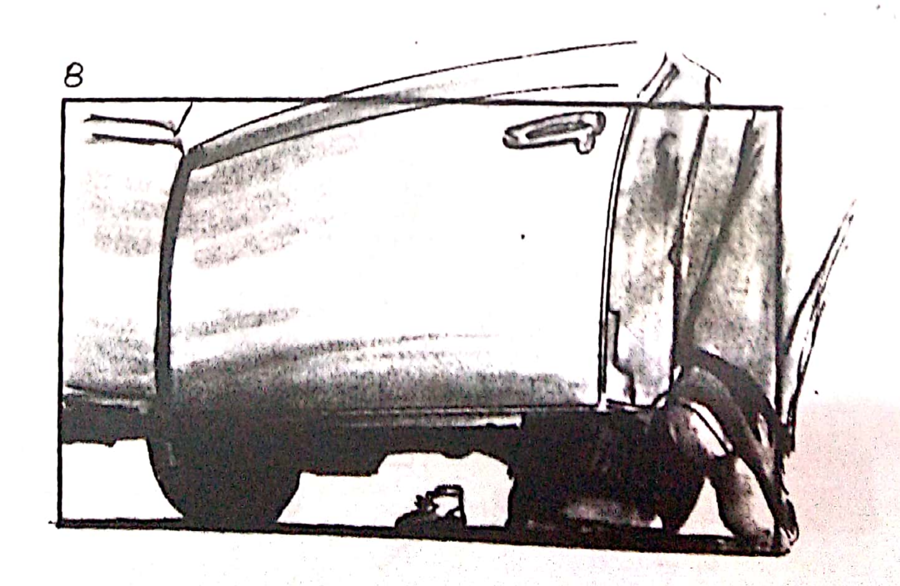
يعيد الصبي ترتيب غطاء السرير وهو نائم



الأم في المطبخ تضع بعض الصحون جانباً وتنادي ابنتها «هل استيقظ بيتر؟».



زاوية كاميرا منخفضة بجانب السرير القدم اليسرى بجوارب تظهر من تحت اغطاء ثم تظهر القدم العارية بعدها يرجع الأب السيارة في الممر أمام الكراج بلقطة كبيرة من بعيد صرير طويل حاد لموقف السيارة.



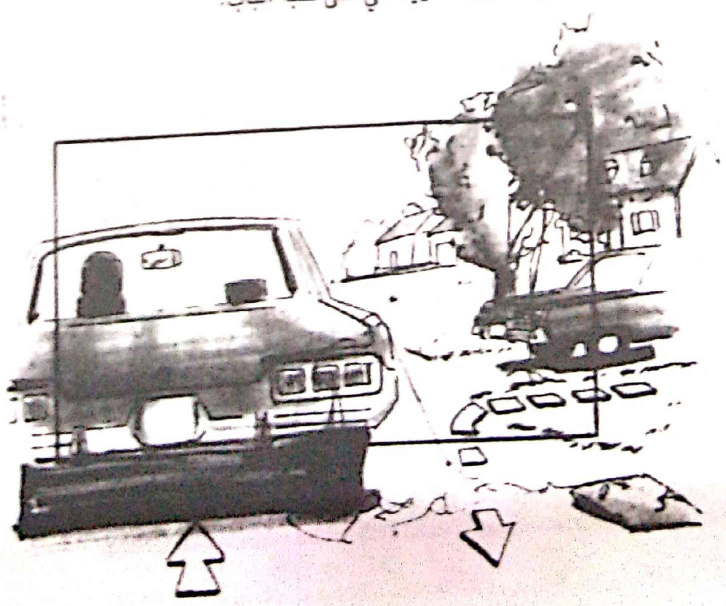
يخرج الأب من السيارة، الحذاء الرياضي بلقطة كبيرة خلف السيارة



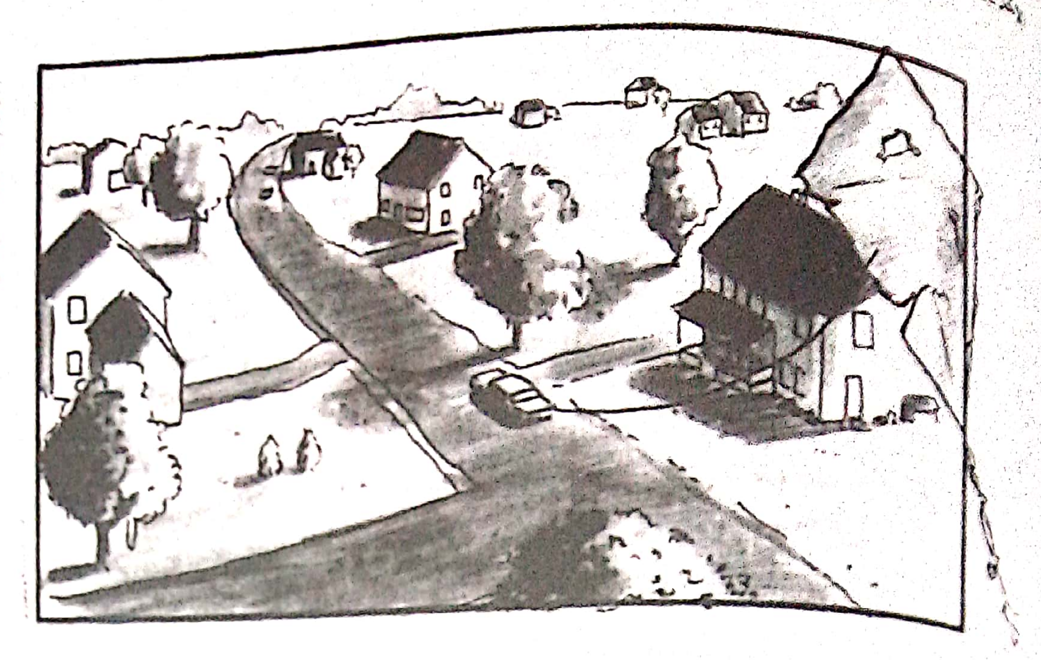
تفتح الأم باب الحمام هل استيقظ بيتر؟ «تجيب الابنة «كيف لي أن أعرف»
صوت جرس الباب من بعيد تخرج الأم من الكادر قاطعة إياه.



تفتح الأم الباب الأمامي. تشاهد زوجها يغادر بسيارته تنظر إلى الأسفل لتشاهد فردة الحذاء الرياضي على عتبة الباب.



حركة Pan تتابع السيارة خارج الممر. سلك الطائرة وهو معلق بالدعامة الخلفية للسيارة وتبتعد السيارة عن الكاميرا وهي تسحب الطائرة الورقية خلفها.



تدخل سيارة الأب الكادر وبعد ثواني معدودة تظهر الطائرة (نهاية التسلسل)

تحليل المخرج : THE FILMMAKERS ANALYSIS

يتوقف المخرج عند هذه النقطة لأنه قد استنفذ كافة الاحتمالات الأخيرة المتعلقة بطرق الوصول إلى المشهد الافتتاحي. العديد من تلك الأفكار يمكن أن تتحسن وتبسط إذا ما أتيحت الفرصة لاستخدام لقطات كاميرا انتقالية "tracking" واستعراضية "panning" لكن بحدود هذه المرحلة فان أكثر ما يشغل بال المخرج هو الصيغة النهائية والإحساس الإجمالي للمشهد. لا يوجد هناك مبرر لتهذيب الأفكار صورياً التي سيتم رفضها لأنها لا تخدم السرد القصصي يشعر المخرج بأن الحلول التي قدمها إضافة تفاصيل القصة هي كثيرة النزوات- النسيان المتوازي للأب والابن والمزحة الخادعة للطائرة - لكن وجهة نظر الصبي قد تم فقدانها بابتكار افتتاحية ذات حبكة ثقيلة. كعنصر عاطفي منفرد، لا يزال موضوع الطائرة قادراً على شغل شيء في المشهد، لكن بعد اللقطة الافتتاحية فان وجهة نظر المشهد ينبغي أن تتحول نحو الصبي وتبقى معه. يدون المخرج هذه العناصر التحليلية في دفتر ملاحظاته لرؤية قادمة لنفس المشهد.

خلاصة : summary

كلمات أخيرة وقليلة حول هذه الألواح القصصية الأخيرة للمشهد. أن تحقيق ألواح قصصية كاملة يمكن أن تظهر كل خطوة من خطوات الفعل عن طريق تكرار

حركة الأشياء في الكادر. وقد كان ذلك واضحاً في اللوح السادس عندما تم تصوير الام في الغرفة لمرتين في اللوح السابع، ظهور القدم اليسرى للصبي متبوعاً بالقدم الأيمن في نفس اللوح، مصحوباً بإيضاح مكتوب في حاشيته حول ذلك الظهور الحركي المتعاقب وطالما أن مخرجنا يكون مألوفاً لديه خيارات القطع والتفاصيل المتعلقة بمراحل تقديم الفعل ويقوم بتصميم تلك الألواح بنفسه فلا يوجد خوف من ظهور حالة الارتباك. وسواء كان عمل الألواح القصصية لمخرج آخر فان من المهم تضمينه كل حركة ذات مغزى تلافياً لحصول عملية سوء فهم.

٩- طرق تقديم المشاهد الحوارية: STAGING DIALOGUE SEQUENCES

عندما يتم تقديم المشاهد الحوارية وتهيئتها أمام الكاميرا، يجب على المخرج أن يلبي هدفين: التعبير المخلص والأمين للعلاقات الإنسانية وإظهار تلك العلاقات إلى المشاهد. الهدف الأول يتم تحديده من خلال السيناريو وأداء الممثلين. الهدف الثاني يحدد بالكيفية التي يقوم بها التصوير والمونتاج بالعملية في موقع التصوير. غالباً ما يجد المخرج أن عمل الممثلين والمتطلبات العملية والدرامية للكاميرا في حالة نزاع، لا توجد حلول لتحديد الخطأ من الصواب لهذا الخلاف التقليدي لكن الحل يكمن في تلك الأشياء التي تعمل بشكل أفضل للمخرج في ذلك الموقف المحدد.

أن التحدي الصوري في كيفية التقديم هو من الناحية الجوهرية متعلق بمشكلة المكان والقدرة على التنبؤ بان مكان التصور ذي الأبعاد الثلاثة سيكون مؤثراً عند عرضه على شاشة ذات بعدين. أن تأثير الحيز المكاني لمشهد تم تصويره هو بالتحديد صعب التحقيق تصويرياً، لأنه يتألف من عناصر مرنة مختلفة كالتغيير الذي يحصل في التركيب الخاص للصورة التي يتم تصويرها عندما تتحرك الكاميرا أو أن الموضوع يتحرك. بضع عشرات من المخرجين فقط وعبر تاريخ الفيلم الروائي قد مارسوا أساليب تقديم مميزة، لا زالت كيفية التقديم من المهارات المحيرة لاكتسابها. وأصبح التحدي أكثر صعوبة لفقدان فرص التمرين على اكتساب تلك المهارة.

طريقة تصور بنية المشاهد:

AMETHOD FOR VISUALIZING STAGING:

في مجال الفنون فإن التكنيك وبشكل واسع يعني الإدراك الحسي المتطور، في الموسيقى مثلاً يعني تعلّم السماع بطريقة سليمة، في الفيلم فأن ذلك يعني تعلّم المشاهدة بطريقة أكثر دقة. على وجه التحديد الرؤية السينمائية تعتمد على الذاكرة وإدراك الحيز المكاني وان تلك المهارات من الممكن تعلمها وتنقيتها، وان هذا سيكون هدفنا في الفصول القادمة من الكتاب.

أولاً، سنحتاج إلى مفردات أساسية تخص اللقطات والمكان الذي تضع فيه الممثل. أن أي نظام لتكوين المشهد سيفي بالمتطلبات التي يستخدمها المخرج من خلال عناصرها الواردة في ذلك النظام البنائي لفرضنا المحدد، أسلوب الاستمرارية الذي أنشأته هوليوود يعرض قاعدة واسعة من الحلول والتي من الممكن تجزئتها إلى مقاطع بنائية أن طريقة الاقتراب المبرمجة هذه من المشهد أو اللقطة من الناحية الإخراجية هي ببساطة لا تعني تقديم حلول قياسية لأشياء محددة. أن استيعاب الطرق الأساسية هو مهم لتحديد أمكنة الأشخاص المتحدثين إضافة إلى الكاميرا المرافقة لهم والمكان المخصص لهذا الغرض لتسهيل تلك المحادثة، فإنك والحالة هذه سيكون في متناولك قاعدة أمينة تنطلق من خلالها لارتجال شيء، أو أن تخرق القواعد وتتحمل مخاطر ابتكارك الشخصية من خلال تأدية مسؤولياتك الأساسية نحو الممثلين السيناريو ورؤيتك الشخصية أن طريقة الاقتراب من الحيز المكاني مُشكلّة من خمس مناطق أساسية:

موضع الممثلين الثابتين.

موضع الممثلين المتحركين.

استخدام عمق الكادر.

تحديد أمكنة آلة التصور المتحركة.

تحديد أمكنة آلة التصوير المتحركة وحركة الممثل معاً.

مقطع البنية الأول الذي سنراه يخص نموذج تقديم شخصيتين. في الأمثلة المصورة فوتوغرافيا سنجري مقارنة بالعناصر المتعلقة بزوايا الكاميرا؛ العدسات؛ والنماذج المونتاجية لكي نلاحظ كيف يمكن لبعض التعديلات الطفيفة من أن تغير من فهمنا لمشهد معين. ومتى ما تم توطيد نموذج تقديم موضوع مؤلف من شخصيتين، نستطيع عندئذ استخدام نفس المبادئ العامة عند تقديم المواقف المتألفة من ثلاثة أو أربعة أشخاص كما سنلاحظ ذلك ف الفصول القادمة.

قبل الدخول في الأمثلة الحقيقية ينبغي علينا أولاً أن ننظر إلى القواعد التقليدية المؤلفة بطرق تقديم تلك المشاهد والتي تم تطبيقها في الأفلام الروائية، على أن

نضع في اعتبارنا أن تلك القواعد تمثل نقطة البداية لبلورة أفكار جديدة أكثر من كونها حدود لما هو مسموح به.

الأمامية "المباشرة: frontality

إن هذا النوع من اللقطات تعتبر من القواعد التقليدية في الفن الغربي. الأمامية هي طريقة يراد من خلالها القول أن موضوع أو مواضيع الصورة تهدف إلى مواجهة الشخص الذي ينظر فحسب، أو في حالة السينما تقوم الكاميرا بمواجهة المشاهد. العديد من الطرق المتعلقة بتنظيم تقديم الأشياء في السينما من الناحية الجوهرية تكون أمامية، ذلك يعني أن الشخصيات في المحادثة ترمي إلى مواجهة الكاميرا أكثر من مواجهة بعضها البعض هذا النوع من الأوضاع الجسمانية لا يخلو من أسبقية في الحياة الحقيقية، لكن في السينما غالباً من تكون الأمامية معدّلة لتلبية احتياجات الكاميرا.

المشهد الذي يضع الممثلين في الوضعيات الأمامية يمكن أن يسجل بلقطة أساسية واحدة. لكن إذا تطلب الأمر على أية حال بان يقوم أحد الممثلين بالاستدارة بعيداً عن الكاميرا "كلياً أو جزئياً" فان اكثر من زاوية كاميرا واحدة تكون ضرورية لمشاهدة كلا وجهي الممثلين، هذا يمثل طريقتين أساسيتين في المونتاج للاقتراب من طريقة التقديم تلك: الأولى يكون من خلالها الممثلون يواجهون الكاميرا والثانية وجهات نظر متعددة (لقطات) لكاميرا يمكن أن تلصق ببعضها مونتاجياً.

اللقطة الأساسية: THE MASTER SHOT

اللقطة الأساسية هي لقطة واحدة تكون واسعة للدرجة التي يتضمن إطارها جميع الممثلين في المشهد وتستمر لحين نهاية الفعل بالكامل. وعندما يتحدث المخرجون عن الأساسية، فانهم عادة ما يعنون بها كجزء من الخطة الكاملة للتغطية والتي تتضمن مواقع أخرى للكاميرا في نظام المثلث والتي سيقوم المونتير بوصل جميع اللقطات مع بعضها البعض. لكن هناك أيضاً أوقات عندما يشعر المخرج بان اللقطة الأساسية هي اللقطة الوحيدة الضرورية.

اللقطة المتتابعة: THE SEQUENCE SHOT

عادة ما تكون الكاميرا في اللقطة الأساسية غير متحركة، وتحديداً إذا ما كان القطع إلى زوايا كاميرا أخرى متوقعاً، أما إذا كانت اللقطة الأساسية متحركة، فان الكاميرا ستحتل مواقع متنوعة عن طريق حركة "الدوللي" خلال المدة التي يستغرقها المشهد، ومن الناحية الجوهرية أن جمع زوايا للكاميرا في لقطة واحدة لمشهد ما يعتبر بديلاً عن تسلسل من اللقطات المفردة الموصولة مونتاجياً. هذه الطريقة في تقديم اللقطات تسمى كذلك "اللقطة المتابعة" وعادة ما تستخدم حركة الممثلين مصحوبة بحركة كاميرا انتقالية، وعندما نتحدث بشكل عام فان اللقطة المتابعة تحترم الأمامية أكثر من لقطات متعددة متسلسلة موصولة مونتاجياً، ذلك سببه هو أن المونتاج يبيح ويوصل روتينياً اللقطات المتضادة والتي تصل حدود التضاد بينها إلى 180 درجة. أن ذلك التغيير المعادل والذي يحصل في اللقطة المتابعة يكون من المستحيل تقريباً حصوله بسرعة، لكن اللقطة المتابعة تقوم بتغيير الأمكنة والزوايا بشكل مكرر. لذلك ترمي الكاميرا المتحركة في اللقطة الحوارية المتابعة إلى المحافظة على العمومية في المنظر من حيث الاتجاه، سنلاحظ ذلك بطريقة أكثر قرباً في الفصل الخاص بالمقاطع المتحركة.

المسافة وحجم اللقطة: SHOT SIZE AND DISTANCE

إحدى الخيارات للقطة الأساسية، لقطة متوسطة ثنائية، حيث كانت من العلامات المميزة في السينما الأمريكية خلال الثلاثينات والأربعينات من القرن العشرين للدرجة التي كان يطلق عليها الفرنسيون "الخطة الأمريكية" أو اللقطة الأمريكية. في بداية الثلاثينات تلك الثنائية في اللقطات كانت تستخدم لتغطية كامل المشهد الحواري دون اللجوء إلى لقطات قريبة. وقد كان سبب ذلك جزئياً كنتيجة لحلول الصوت في السينما والمقاطع الحوارية الطويلة التي كانت ترافق تلك المشاهد. أن كاميرات المراقبة المزعجة في تلك الحالات التي أشرنا إليها كانت أقل حركة من الكاميرات التي استخدمت في فترة الأفلام الصامتة وان تلك الثنائية في اللقطات قلّلت الحاجة إلى تحريك الكاميرا. هذه التحديات الفنية تم تجاوزها بسرعة، لكن تلك الثنائية بقيت قيد الاستخدام لسنوات لأنها اعتبرت نوعاً من

التأطير المريح للأفلام الكوميدية والموسيقية.

شخصياً أحبذ المسافة والحقيقة الموضوعية اللتان توفرهما الثنائية واللقطات التي تظهر الشخصية كاملة. أن جسم الإنسان يمكن أن يكون معبراً بطريقة رائعة، وان الناس عموماً وغالباً ما يستخدمون لغة الجسم كمؤشر لعلاقتهم مع الآخرين: مثال، الطريقة التي يقفون بها في غرفة وأين يقفون؟ أو الطريقة التي يقتربون بها من بعضهم البعض يمكن أن تكون مؤشراً على كونهم: أنداداً، أصدقاء أو عشاق كما أن الطريقة التي يتحرك بها شخص ما يمكن أن تكون مميزة كصوت الشخصية أو الطبقة الصوتية لها، والكثير منا يستطيع التعرف على صديقه من مسافة بعيدة بواسطة بعض الإيماءات المميزة ولمسافة طويلة قبل أن نستطيع رؤية وجهه أو جهها. أن حركة الجسم المعبرة التقت مصادفة مع مديات اللقطة الكاملة والمتوسطة، مشاهد بأكملها يمكن أن تقدم بصورة فعالة من هذه المسافة دون الحاجة للجوء إلى اللقطة القريبة.

نموذج اللقطة واللقطة المعاكسة: THE SHOT, REVERSE SHOT PATTERN

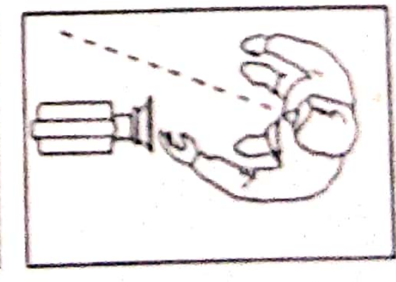
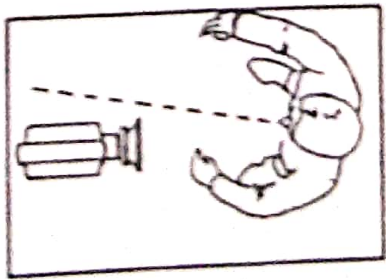
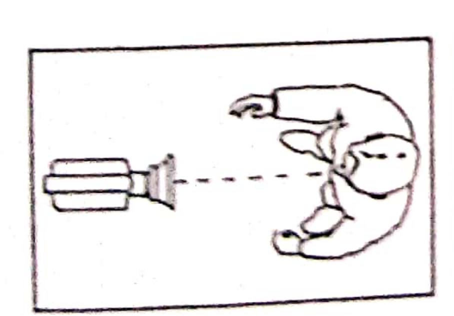
عندما تتم مشاهدة الممثلين في لقطات قريبة بديلة فإن نموذج اللقطة من الجهة المعاكسة هي إحدى أكثر الحلول فائدة. ولا توجد طريقة بارعة في القطع وفق تقاليد هوليوود افضل من هذه الطريقة. أن كون هذه البنية ذائعة الصيت لأنها تعرض خيارات في القطع ذات مدى واسع وتتضمن ميزتين مهمتين تفتقدهما اللقطة الثنائية. الميزة الأولى: أنها تتيح مشاهدة رد فعل الشخصية المقابلة للحوار بشكل معزول، الثانية: حصول التغييرات في وجهة النظر في نفس المشهد، إضافة لذلك توافق خطوط الرؤية بين شخصية وأخرى تساعد على تأسيس وحدة حيز مكاني في المشهد.

خطوط الرؤية ولغة العيون "التلامس البصري":

SIGHT LINES AMD EYE CONTACT

في أي لقطة لممثل واحد كلما كان خط الرؤية محدوداً بالنسبة للكاميرا يصبح اتصالنا مع الممثل أكثر صراحة. في اكثر الحالات تطرفاً يستطيع الممثل أن ينظر مباشرة إلى عدسة الكاميرا ويقوم بالتلامس البصري مع المشاهد . أن هذه العلاقة ذات التحدي الواضح يمكن أن تكون مروعة تماماً.

إن من أكثر الحالات تكراراً في استخدام الاتصال البصري المباشر هي في لقطات الحقيقة الموضوعية التي تجعل من المشاهدين يرون الأشياء من خلال عيون إحدى الشخصيات ويكون هذا الأمر نادر الحدوث نسبياً في الفيلم الروائي وفي أغلب الأحيان يتم تصوير المشاهد الحوارية بخطوط رؤية تنحرف قليلاً إلى يمين أو يسار الكاميرا. في هذه الحالة يكون من الشائع المحافظة على نفس المسافة من الكاميرا فيما يخص خطوط الرؤية عند تبادل اللقطات القريبة لاثنين من الممثلين أو أكثر. في الشكل رقم (90) نرى مقارنة في بنية لقطات من الحجم الكبير، كل تخطيط من الشكل أدناه يصوّر خط رؤية مختلف نسبة إلى العلاقة مع الكاميرا.

شكل 90

متى ما أحرزت معاني ضمنية نفسياً ودراميا من خطوط الرؤية وتماس النظرات، ستكون حينها قادراً على إحداث تغييرات مرهفة من داخل لقطات متتابعة لتأكيد قيم درامية تخص تلك اللقطات.

نظام تقديم المشهد THE STAGING SYSTEM

مالم يقض المخرج وقتاً طويلاً لتدريب نفسه على مشاهدة كافة احتمالات بنية المشهد وأمكنة الممثلين، فانه عادة ما سيعتمد على جملة من الخطط المتعددة ولكل مشهد. وإذا ما سمح لممثليه بقدر أكبر من الحرية، فان خيارات ممتعة ستظهر، لكن مالم تكن لديه قدرة توجيه صلدة في طريقة التقديم يطرحها للكاميرا، فان عملية الإنتاج ستقوض محاولاته في التجريب أساساً . وسيجد المخرج نفسه في حالة شاذة مع المصور والمنتج واللذان لن يفهما إصراره على تكرار تقديم المشهد بشكل مغاير في كل مرة مع ضياع للوقت الذي ينتج عن ذلك التكرار مما يؤدي إلى فقدان عفوية ممثليه.

المهارة التي تنقص هذا المخرج هي القابلية على خلق التصور الخاص بالممثلين والكاميرا في فضاء المشهد، والتركيب الناتج عن أية عملية للمزاوجة بين تلك العناصر هنا وفي هذا المكان يأتي دور نظام نماذج طرق تقديم المشهد.

طريقة الأحرف: LETTER PATTERNS

إن نظام تقديم المشهد الذي سنستخدمه من هذه المرحلة صعوداً يعين نوعين من الفئات الخاصة بمكان الممثل: النموذج، الموقع - سنناقش أولاً النموذج.

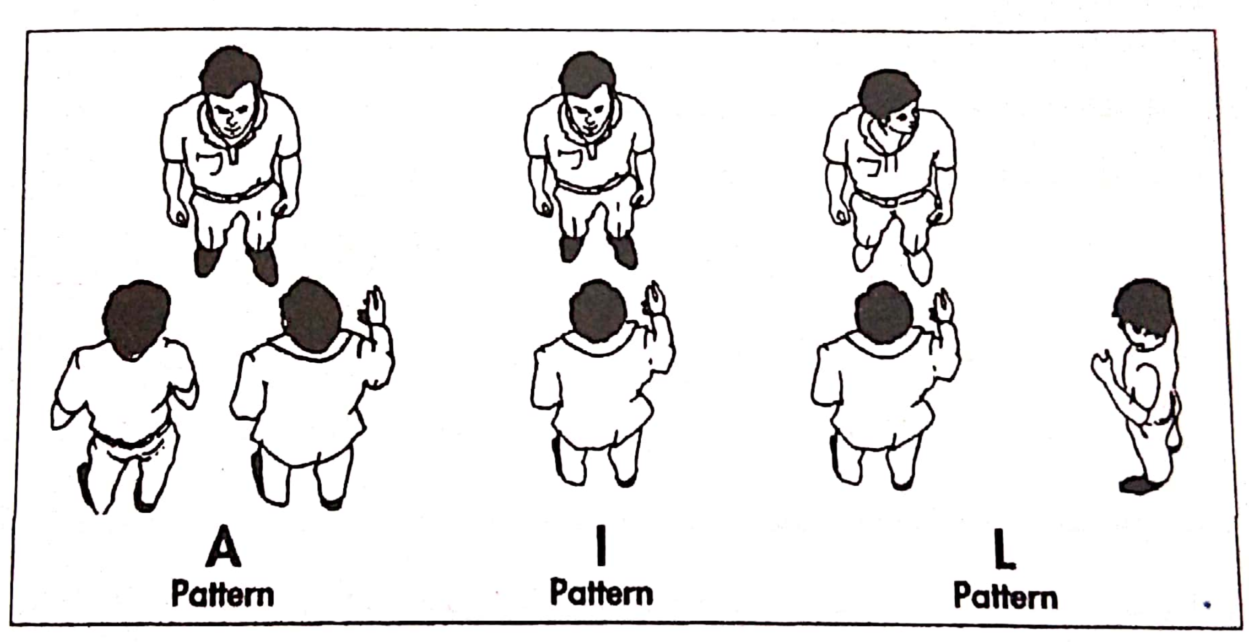
النموذج: هناك ثلاثة نماذج أساسية لحشد الشخصية داخل الكادر. سنطلق عليه "A" و"I" و"L" هذه الحروف تمثل المجموعات التي تضم الشخصيات والتي نستطيع أن نلمس التشابه في الشكل بين المجموعة والحرف الذي يمثلها إذا ما نظرنا إلى المجاميع من الأعلى.

إن أهمية هذه النماذج تنبع من "كونها أبسط ترتيب لموقع الممثلين نسبة إلى خط الفعل "ذلك أن نماذج تقديم المشهد ترتبط بمكان موضع الكاميرا.

كما ترى في الصفحة القادمة النماذج "A" و"L" والتي تتطلب ثلاث من الشخصيات أو أكثر لاستكمال شكل الحرف الترتيب الشكلي الوحيد الذي يتطلب شخصيتين هو نموذج الحرف "I" الشكل (91) يوضح النماذج الثلاثة.

الموقع : ويعزى إلى الاتجاه الذي تواجهه الشخصيات من خلال النموذج ولأي نموذج يمكن أن تكون هناك مواقع مختلفة للممثلين طالما تمثل تشابهاً شكلياً مع الحرف.

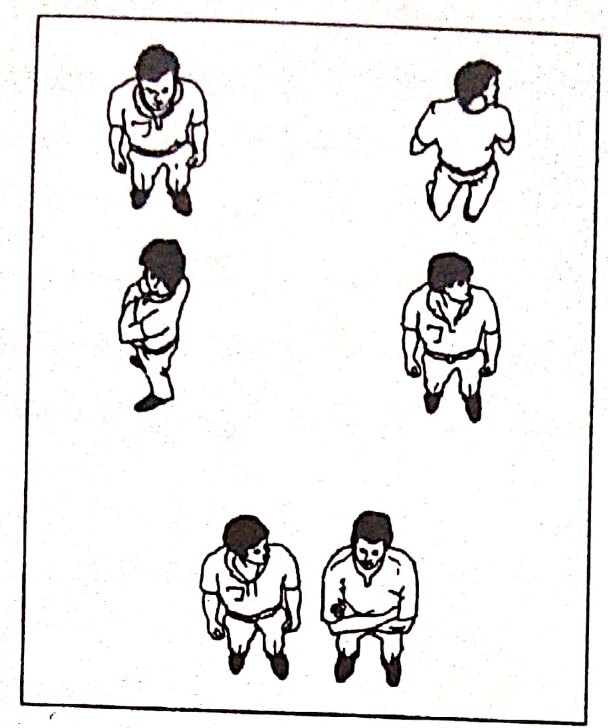
والأكثر أهمية في هذا الجانب، فان الموقع له علاقة ببنية الكادر. وان هذا يعني بأن متى ما تم تحديد موقع الكاميرا لتصوير النموذج المحدد، تزداد حذاقة أمكنة ترتيب الممثلين "الاتجاه الذي يواجهونه داخل الإطار". وعن طريق تحديد مواقعهم يضع المخرج المتمرس في الاعتبار ترتيب النموذج والموقع في آن واحد، لكن في البداية يكون من السهل فهم الاثنين كمحتوى منفصل كل واحد عن الآخر ثلاثة نماذج للمواقع من خلال نموذج الحرف "I" موضحان في الشكل (92).



شكل 91 النماذج

نقطة واحدة أخيرة النموذج "I" لاثنين من الممثلين هو البناء المقطعي لنظامنا، مرد ذلك يرجع إلى القدرة على تأسيس خط الفعل بين اثنين من الأشخاص فقط لكل مرة. عندما يكون هناك أكثر من شخصيتين في محادثة، فإن خط الفعل يتحرك كما أوضحنا ذلك في الفصل السادس. أن هذا هو من الأخبار السارة طالما سنكون ملزمين بتعلم مواقع مخصصة لاثنين لغرض تطبيقها في مجموعة تضم اكثر من شخصيتين. من وجهة نظر الكاميرا. فان النموذج "I" متكون أيضاً في النموذجين "A" و"L" كلما تطلب الأمر الحصول على سلسلة لقطات كبيرة وفردية.

STAGING DIALOGUE FOR TWO SUBJECTS تقديم شخصيتين في حوار



تحقيقاً للإيضاح المطلوب، فان أغلب الألواح الصورية في هذا الفصل قد تم تصويرها في محيد بسيط هُيأ لكاميرا ثابتة. بعد ذلك سنرى كيف أن حركة الكاميرا أو حركة الأشخاص يمكن أن تعوض عن القطع. عند هذه النقطة، فقد تم إغلاق الكاميرا وان اللقطات المتعاقبة للوح الصوري تقدم عدة زوايا للكاميرا والتي تم وصلها مونتاجيا.

الترتيب "1": POSTION ONE

شكل 92 المواقع. كل هذه المواقع في النموذج "I".

وجهاً- لوجه: FACE - TO - FACE

إن من أكثر الترتيبات شيوعاً والخاصة بشخصيتين تشتركان في محادثة هي أن يواجهاً بعضهما البعض ويكون كتفيهما متوازيين. الخيار الأول في مثل هذه الحالة هو أن تكون اللقطة جانبية "PROFILE" كما هو مبين في الصور الستة الأولى.

تركيبياً هذه الطريقة في تقديم المشهد تتيح تقديم مواجهة قوية للشخصية، في هذه البنية لا نتمكن من رؤية الكثير من التعبيرات الخاصة بالشخصيات ما لم يكن تركيب اللقطة محصوراً أكثر " أضيق" - كما هو مبين في الإطار (6). إذا تم استخدام (CUS) لقطة قريبة فردية لإحدى الشخصيتين فان الكاميرا سيعاد وضعها في مكان جديد لتصوير لقطة معاكسة عبر الكتف (OTS) على الرغم من أن لقطة فردية جانبية قريبة (CUS) هي بالتأكيد ممكنة التحقيق.

الترتيب " 1 ": POSTION ONE

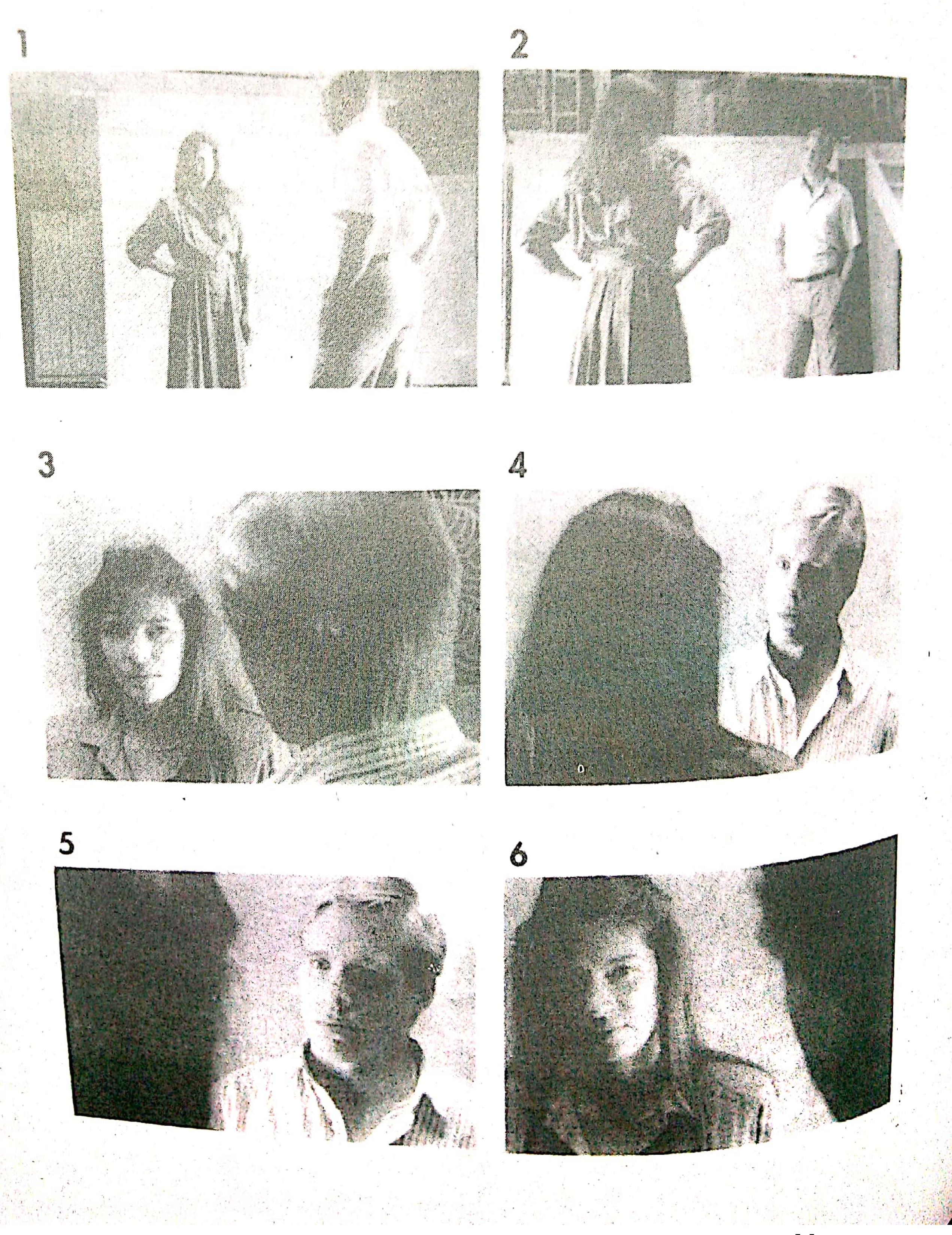
لقطة.. عبر الكتف: OTS

السلسلة التالية من الصور تعرض نموذج للقطة كلاسيكية، اللقطة المعاكسة

تكون في إطار لقطة عبر الكتف. قد تكون هذه اللقطات هي التتابع المنطقي للقطات التي تقدم من الجانب "PROFILE" والمنشورة في صفحات مختلفة. ولو أن لقطات (OTS) عادة ما يتم تصويرها كزوج من اللقطات للمحافظة على خيارات متماسكة ومتناغمة في التأطير والعدسات وان أي زوج من اللقطات المتنوعة تلك يمكن أن تلصق مونتوجياً أن التبادل المستمر للحوار، على أية حال، من خلال زوج متناظر من اللقطات المتنوعة تلك يمكن أن تلصق مونتوجياً. أن التبادل المستمر للحوار، على أية حال، من خلال زوج متناظر من اللقطات هي من أكثر الحالات المألوفة الاستخدام بشكل عادي.



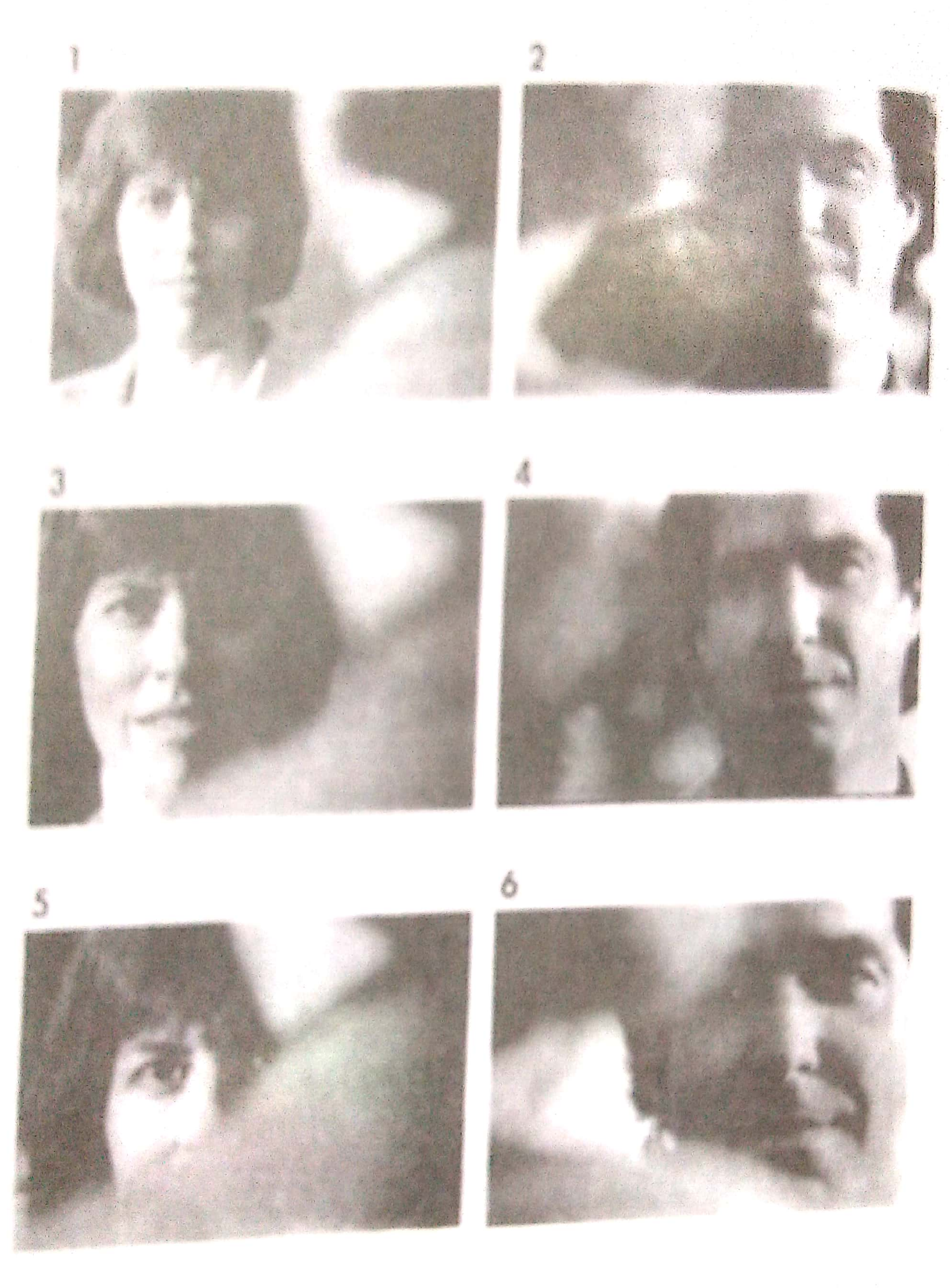
عند استخدام تأطير ضيق يوجد هناك اثنان من الخطط الرئيسية البارعة للقطات (OTS) الكادر 3 و4 يتضمن في مقدمة الكادر صورة رأس إحدى الشخصيتين كاملاً في الكادر . في الكوادر 5 و6 فان من ثلث إلى نصف الكادر تم حجبه فعلياً، مما نتج عنه عزل قوي للشخصية التي تواجهنا.



الترتيب "1": POSTIION ONE

لقطة عبر الكتف بعدسة مقربة، LONG LENS OTS

السلسلة التالية من لقطات "OTS" (الكوادر 1 - 6)، لا زالت تستخدم الترتيب "1" كطريقة لتقديم اللقطات الثنائية، يبدأ البعد البؤري للعدسات بـ 120 ملم وتزداد وصولاً إلى 200 ملم. من السهل مشاهدة النتائج لاحظ بأنه للمرة الأولى في ابتكار تأطير الوجه يحصل تعبير حقيقي عن لقطة عبر الكتف طالما نرى كتف ورقبة الشخصية في ذلك التأطير أن هذه المزاوجة بين العدسات والتأطير الضيق ينتج شعوراً أكثر تصميماً مما كنا سنحصل عليه مع عدسة أكثر اتساعاً.



الترتيب "1": POSTIION ONE

اللقطات المتعاكسة بزاوية منخفضة ، LOW - ANGLE REVERSE SHOTS

رؤية أخرى من اللقطة ، نموذج لقطة متعاكسة من الترتيب "1" نراه في السلسلة التالية، والتي من الممكن وضعها بلقطات عبر الورك. أنها ديناميكية، مواضع

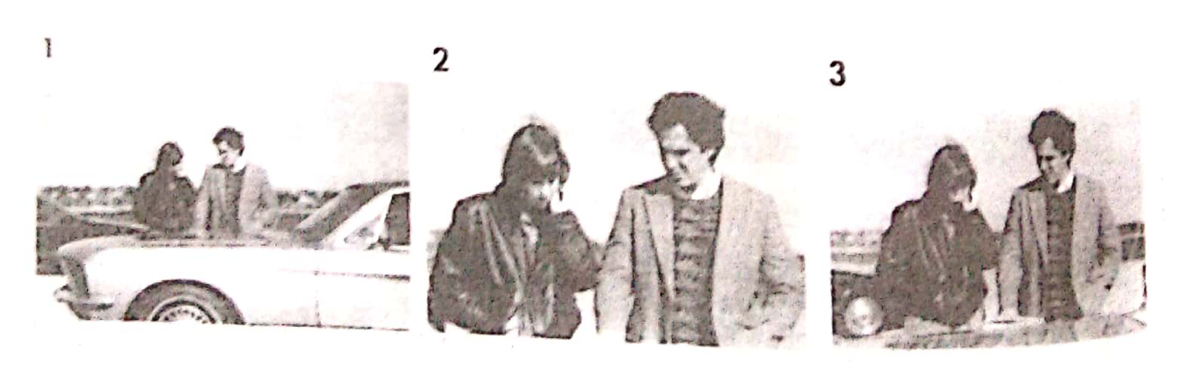
جسمانية من زاوية منخفضة تسعى لوضع الشخصيات في هيئات مناوئه ومعادية من حيث العلاقات الكوادر 1 و2 هما من زاوية ذات انخفاض قليل ولا يسعيان إلى الفصل بين الشخصيتان كما يحصل ذلك في الكوادر 5 و6, البعد البؤري للعدسات قد تم زيادته إلى "100 ملم" من أجل إضاعة الوضوح "OUT- FOCUS" للشخصية المتواجدة في مقدمة الكادر، وان الهدف من وزراء ذلك هو التأكيد على الشخصية الواقفة في عمق الكادر.



الترتيب "2": POSITION TWO

كتف.... لكتف، SHOULDER - TO - SHOULDER

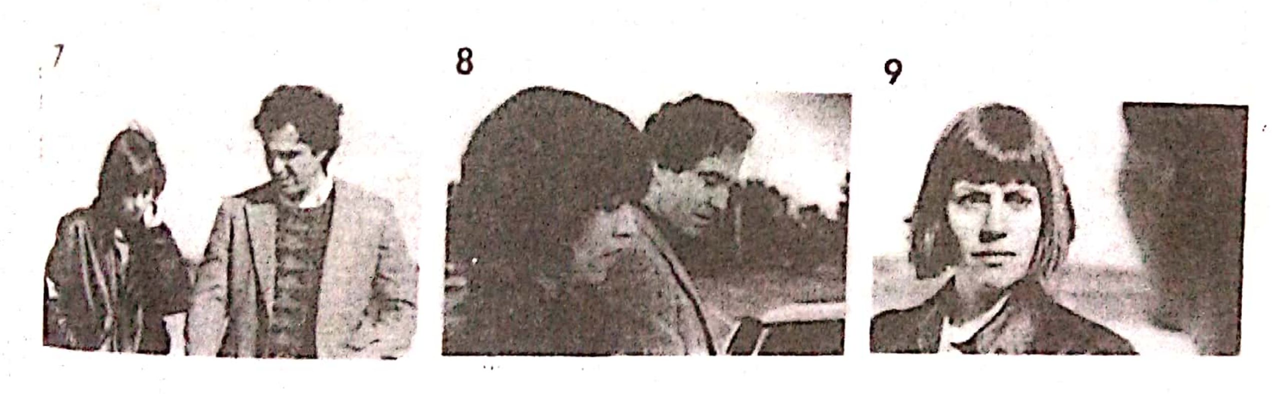
إن هذا الترتيب الوضعي يعرض أساساً خيارات أكثر من تلك التي تمنحها الخيارات الأخرى، بطريقة بحيث يمكن لمشاهد من أن يرى وجه الممثل كاملاً أو يراه من الجانب PROFILE في نفس اللقطة. في مثالنا هذا فان الشخصيتين تواجهان الكاميرا من الأمام، ينظران إلى خريطة خاصة بالطرق موضوعة على غطاء محرك السيارة، لكن عندما يبدأ ذلك الثنائي بالتحدث فيما بينهما فانهما يستديران نحو بعضهما بلقطة جانبية. الكوادر 1-3 هي لقطة مستقيمة أمامية ثنائية. أي إطار من تلك الأطر يمكن أن يؤدي وظيفة اللقطة الأساسية "MASTER SHOT" بالرغم من أن الكادر "1" هو بطريقة ما أوسع من أن يؤدي دوره كلقطة فيها حوار. حاول أن تتخيل مشهد حواري كلما تنظر إلى تلك الكوادر. ومن المحتمل أنك ستجد بأن حجم اللقطة سيؤثر على نوعية المشهد الذي يقفز إلى ذهنك. ومن المحتمل أيضاً كونك ستفكر بان ما تفعله هو ممارسة عكسية طالماً إنك على الأغلب ستواجه موقفاً معاكساً: تخيل لقطة لمشهد في سيناريو.



الكوادر 4, 5, 6 تعرض تسلسلاً واقعياً. نبدأ بلقطة جانبية ثنائية للشخصيتين معاً وهما في الكادر 4، ثم نتحرك إلى لقطة جانبية كبيرة مفردة في الإطار 5 و6 من الممكن جداً أن نحرك الكاميرا للداخل حصولاً على لقطة كبيرة، لكن ذلك يمكن أن يكون نفس الاتجاه لزاوية المنظر للقطة الافتتاحية الثنائية (حسب رأي فان الاستخدام للقطات القريبة يهدف إلى تقطيع المشهد، على الرغم من أن ذلك وطبقاً لأسلوب الاستمرارية يعتبر نوعاً من القطع المشروع تماماً).



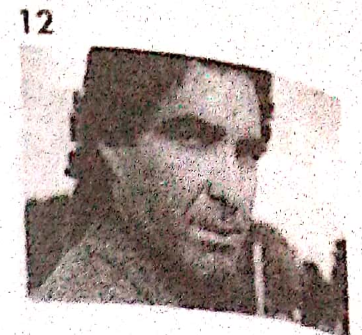
في الكوادر (الأطر) 7 - 9 يبدأ المشهد بلقطة ثنائية - متوسطة هذه المرة استعضنا عن اللقطات الكبيرة التي تم استخدامها مسبقاً بلقطة ثنائية جانبية عن طريق تحريك الكاميرا من وضع وهي تواجه الممثلين إلى مكان جانبي وبالتالي فهي معاكسة إلى لقطة عبر الكتف (OTS)، لسوء الحظ أن ذلك التأطير لا يلبي متطلبات الصورة كما كنت أود أن أراها وإذا كانت تلك الأطر هي عبارة عن الألواح القصصية فكان ينبغي علي المعرفة مسبقاً بان تلك اللقطات ينبغي أن تكون أضيق.



في هذه السلسلة الأخيرة، الكوادر 12-10. نبدأ باللقطة الأساسية متبوعة بلقطتين قريبتين هذه المرة نبدأ بلقطة ثنائية ذات زاوية مأخوذة تقريباً من مكان هو نصف المسافة بين لقطة الكادر 3 والكادر 8. فقد تحركت الكاميرا إلى الجانب للحصول على تلك اللقطة من تلك الزاوية واثنين من اللقطات القريبة المتضادة قارن بين هذه اللقطات واللقطتين الجانبيتين PROFILE التي استخدمناها مبكراً في الكادرين 5, 6 لاحظ ذلك لأن كلا الشخصيتين في اللقطة الكبيرة كانت تنظر باتجاه (باتجاه الكاميرا) خالقة إحساس بضمنا نحن كمشاهدين في المشهد.


10

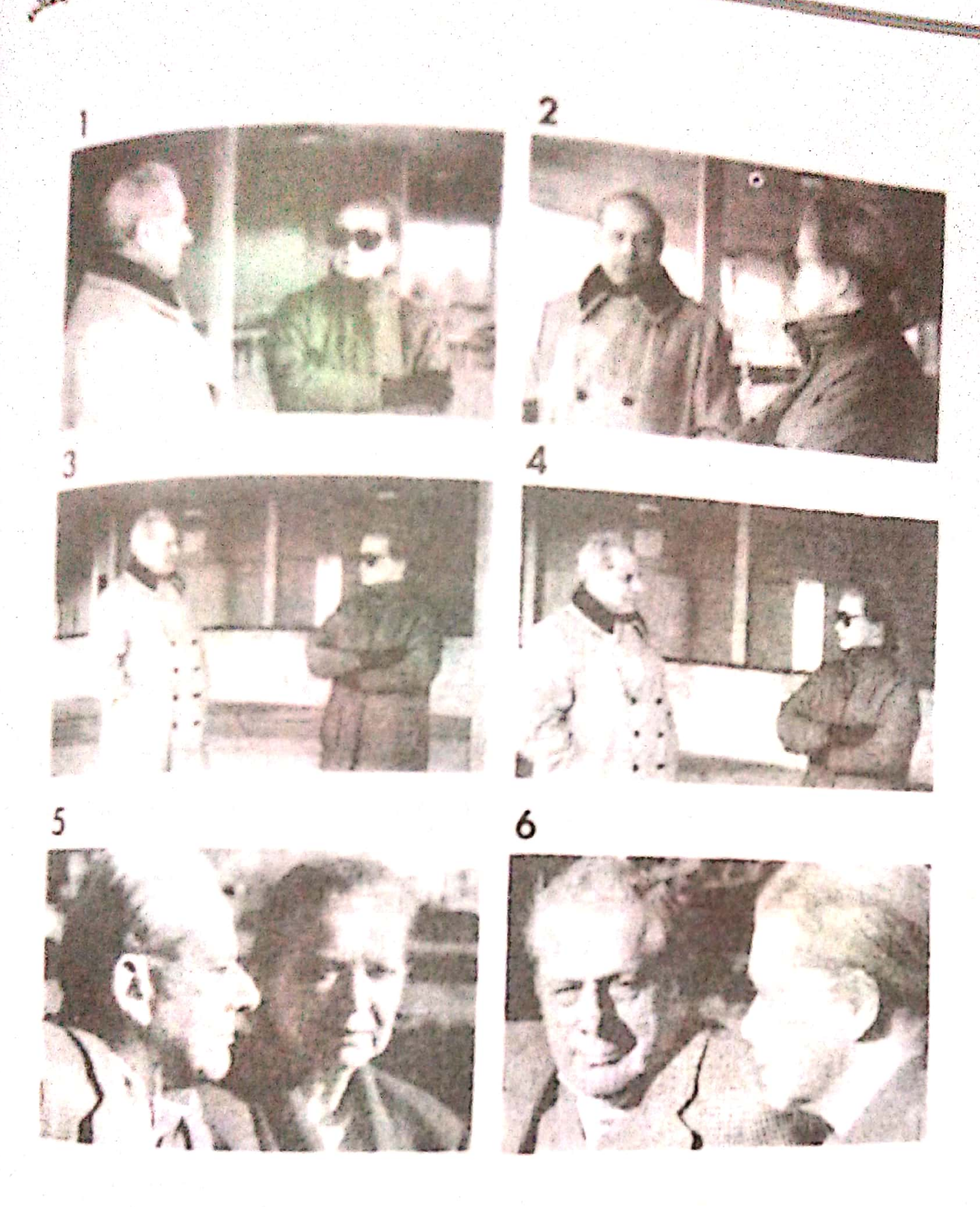

11


12

الترتيب "3": POSITION THREE

هذه الطريقة في التقديم تنشر الشخصيات على مدى زاوية مقدارها 90°. ويعتبر حلاً وسطاً بين طريقة الأكتاف المتوازية في الترتيب الأول وترتيب كتفاً بكتف من الترتيب الثاني ويعتبر هذا الوضع في الوقوف طبيعياً أكثر، وهو ليس من أنواع الترتيبات التي من الممكن تقع رؤيتها إذا كان الثنائي في خضم جدل حامي أو في محادثة جوهرية العلاقة المفككة تبيح للشخصين النظر بعيداً عن الشخصية المقابلة لها كما تسمح لهما بتغير اتجاه الرأس .

في الإطارين 1 ,2 توضح الصور لقطة ثنائية ذات زاوية مائلة حيث تواجه الكاميرا الشخصيتين وهما في مكانهما المفضل. هذا النوع من البنية يشابه لقطات عبر الكتف (OTS)، ونحن نتوقع أن نرى لقطة للشخصيتين من الاتجاه المعاكس في الترتيب الثانوي. أن مواجهة الرأسين في اللقطة الثنائية في الكوادر 3, 4 تضع الشخصيتين في كفتين متعادلتين مما يجعل من هذه اللقطة خياراً منطقياً لغرض اعتبارها لقطة أساسية إذا لم يتم استخدام لقطات كبيرة أو معاكسة. البديل في هذه الحالة أن تقوم إحدى الشخصيتين كترتيب ثانوي بالاستدارة نحو الكاميرا لتضمين اللقطة كمعادل صوري عن اللقطة المعاكسة. وكما يحصل الموضوع مع نموذج الحرف "I" بالإمكان استعمال لقطات (CUS) و(OTS)، على الرغم من هذا يميل إلى إجبار الشخصيات إلى نوع من العلاقة أكثر مباشرة كما حصل في الترتيب الثاني. إحدى الطرق للمحافظة على ترتيب ذي زاوية يكون عن طريق تنفيذ اللقطة الثنائية بحدود ضيقة جداً وإلغاء المسافة بين الشخصيتين. لقطة معاكسة كرؤية من هذا النوع موضحة في الكادرين 5, 6.


1
2
3
4
5
6

الترتيب "4": POSITION FOUR

بداية مع الترتيب الرابع سننظر إلى طريقة تقديم تبتكر حالة توتر. في جميع الحالات يكون سبب ذلك غياب الاتصال البصري بين الشخصيات. في هذه السلسلة الصورية استدارت المرأة ببصرها عن الرجل، وان الإحساس بالانفصال واضح، هذا الأسلوب في التأطير يضع المشاهد في موقف الامتياز لأننا نستطيع رؤية ما لا يستطيعه الرجل: رد فعل المرأة لكلماته.

استثمار العمق في طريقة التقديم هذه يضعنا بوضوح مع علاقة أقرب مع واحدة من الشخصيات. أن هذه يعتبر اختياراً محدداً لوجهة النظر التي تعتمد على قاعدة المواجهة في المشهد وإذا كانت الرغبة هي الحصول على علاقة أكثر طبيعية بين الشخصيتين هناك طرق أخرى، وربما أفضل لتقديم أجواء كهذه من الممكن استخدامها كما ترى فأنا لم استخدم لقطة معاكسة في هذه الطريقة التي تراها في الصور المرفقة، والتي هي أمامية في طبيعتها الأساسية.

1

2

3


في الكادر الأول (اللقطة الثنائية): تم استغلال العمق من الناحية التركيبية باستخدام عدسة 30 ملم. النتيجة هي تشويش طفيف يمكن أن يلاحظ على الشخصية الواقفة في مقدمة الكادر وان الرجل في خلفية الكادر يبدو بعيداً تماماً على الرغم من أن المسافة الفاصلة بين الشخصيتين لا تتعدى طول المنضدة التي تفرّق بينهما.

4

5

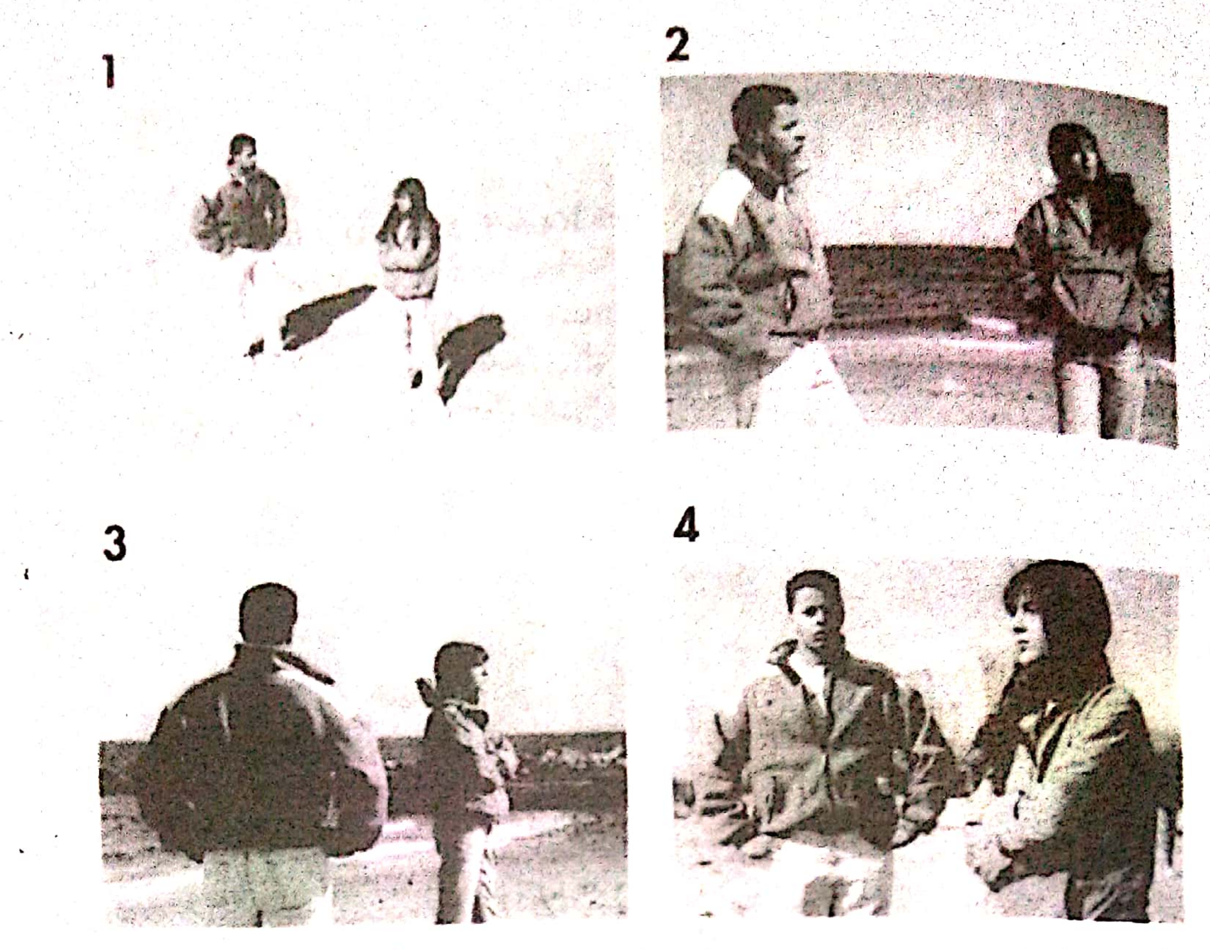
6


الكوادر 4 , 5 , 6: تعرض خياراً معتدلاً بشكل طفيف، اللقطة الافتتاحية - الثنائية هي مفككة لتفتح المجال للمشاهد لالتقاط الأنفاس. اللقطة القريبة في الكادر 5 قد تم أيضاً صنعها بطريقة أوسع (تقريباً لقطة متوسطة) لمنح الإطار شعوراً أكثر استرخاء. الإطار 6 يوضح لقطة قريبة من زاوية منخفضة قارن بين الشعور الناتج عن هذا الكادر والكار 3 النتيجة المترتبة على هذه التغيرات في الصور المتسلسلة هي أقل إلحاحاً.

الترتيب "5": POSITION FIVE

هذا الترتيب هو طريقة أخرى في التقديم تميل نحو التوتر والفصل. لغة جسم المرأة وهي واقفة تطوي يداها والرجل نراه ويداه في جيوبه أو واضعاً إياها حول الورك، تساهم في تفسير ذلك المفهوم في المشهد. من الممكن استخدام التأطير للتأكيد على الموقف الدرامي. لكن ينبغي أن يكون طبيعياً من الناحية الجوهرية في أي من الشخصيتين هي المهيمنة. في هذه النسخة المصورة ترفض المرأة النظر إلى الرجل، وهذا بالطبع هو نوع من السيطرة ونستطيع ان نتخيل بان الرجل موضوع، في موقف ضعيف ونستطيع بكل بساطة أن نقترح مشهداً يظهر من خلاله بان الرجل يجابه المرأة حول كذبة سبق وأن قالتها، في هذه الحالة يكون الرجل في موقف المهيمن.

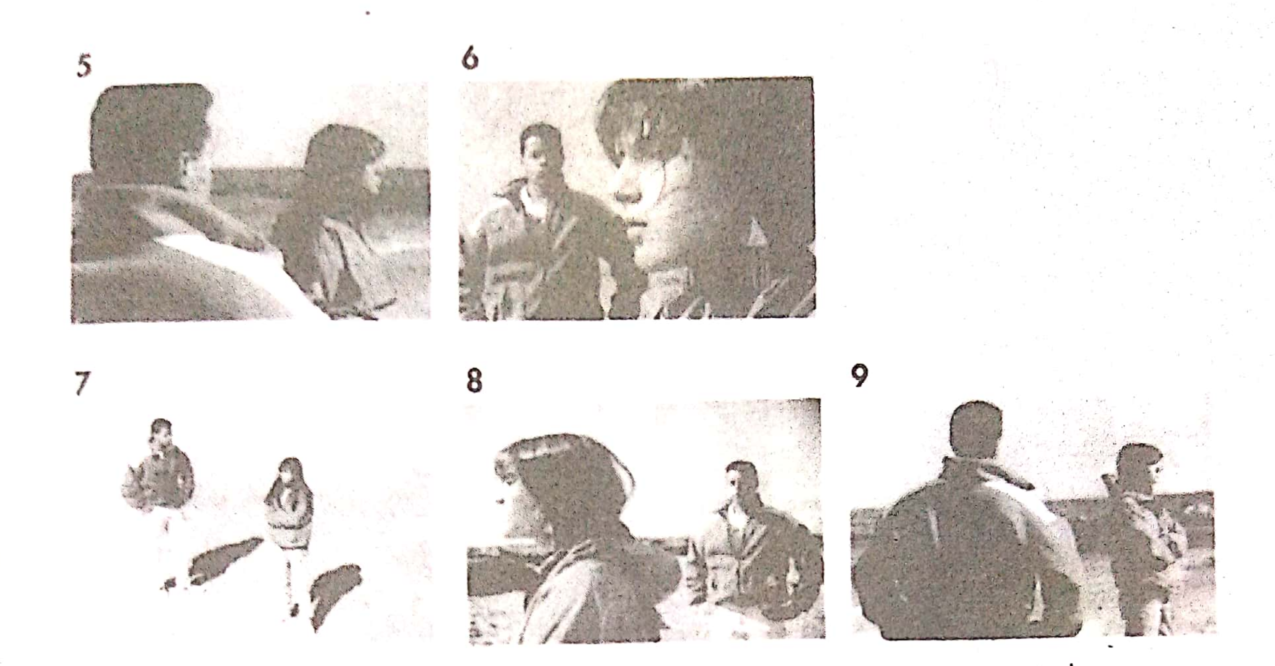
نبدأ بلقطة ذات زاوية عالية في الكادر "1" هذا المنظر عادة ما يخدم ابتكار أجواء التوتر والعزلة البيئة التي تحيط بالممثلين مفتوحة للمساهمة في ترسيخ تلك الأجواء. القطع إلى اللقطة الثنائية في الكادر "2" يعتبر مونتاجاً مشروعاً، لكني أفضل إظهار الشخصيتين أكثر انفصالاً، تسلسل اللقطات في الكادرين 3 ، 4 تظهر زوج من لقطات متعاكسة مائلة.



في الكوادر 5, 6 نشاهد زوج من اللقطات المتعاكسة أضيق من سابقاتها. في هذه اللقطات يزاوج التأطير بين حدود لقطة قريبة ومتوسطة، الاختلاف الواضح يكمن في كون الكادر "6" يعرض وجهي الشخصيتين، بينما الكادر "5" هو في الواقع لقطة عبر الكتف (OTS).

إذا كان من الضروري كبح جماح المرأة فنستطيع عندئذ تأطير المشهد من الجهة المعاكسة للفعل، كما رأينا في الكوادر العديدة لنفس الموضوع . وفي هذه الحالة سنجتاز خط الفعل.

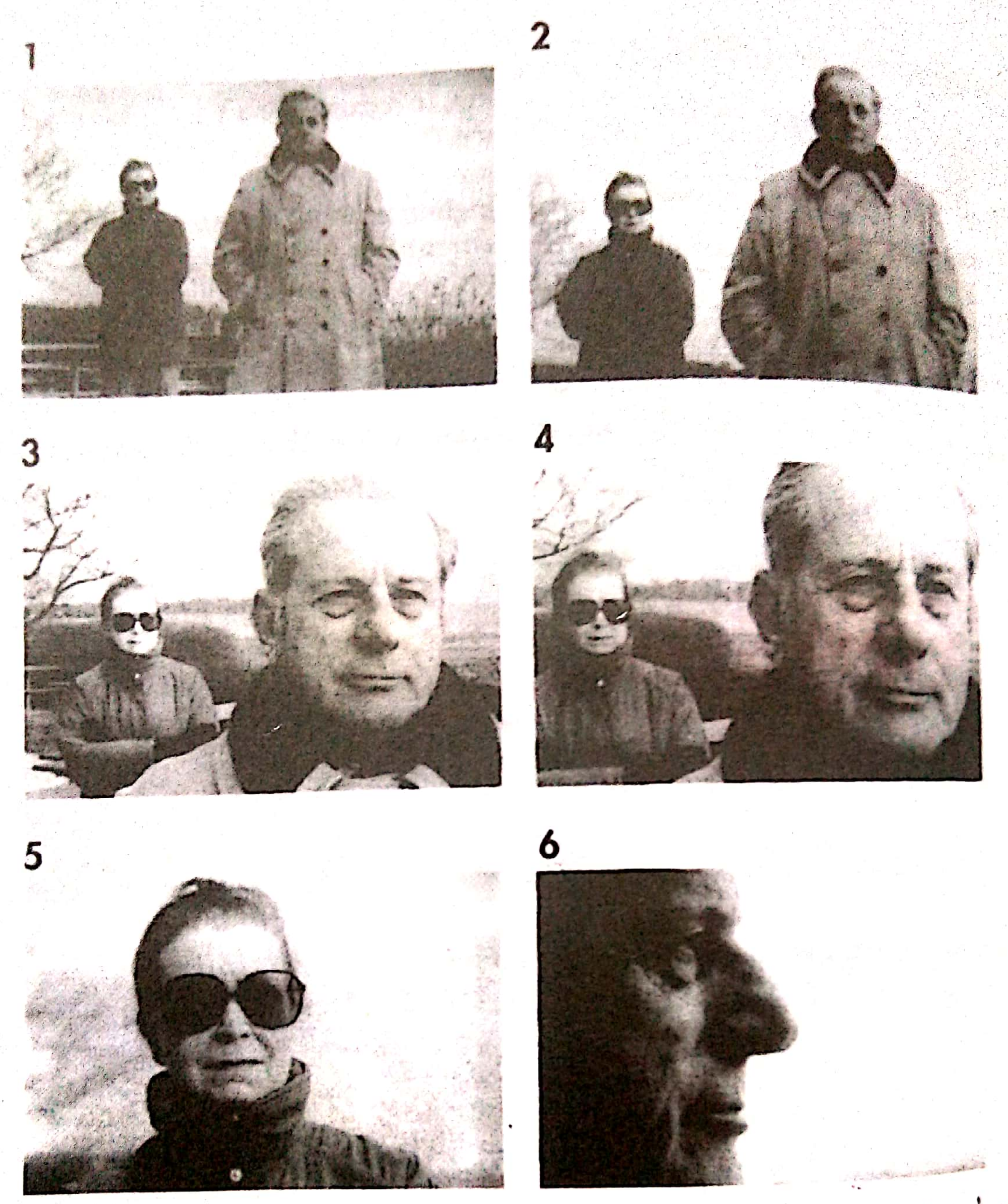
إذا كانت هذه هي الطريقة المطلوبة في تقديم المشهد ستكون اللقطة الافتتاحية ومن زاوية عالية كما هو واضح في الكادر "7" نجتاز خط الفعل إلى الكادر "8" ونجتاز خط الفعل مرة أخيرة إلى الكادر "9" هذا النوع من التقديم وتسلسل اللقطات لا يمثل كل الخيارات في أسلوب الاستمرارية، لكن ذلك ولدرجة كبيرة مسببه عدم الرغبة في تحدي عقيدة 180^{o} التقليدية. لا تقم بإلغاء التفكير في لقطة أوتوماتيكياً لكونها تعني ببساطة اجتياز الخط، إذا كانت مؤثرة استخدمها.



الترتيب "6": POSITION SIX

هذه الطريقة الدرامية في التقديم تكبح الاتصال البصري وما يترتب عليه من تأثير. قيمة هذه الطريقة تكمن في وضوحها، وترتبط منطقياً بالإحساس الناتج عن لقطة كتف لكتف الفرق يكمن في استثمار العمق من خلال هذه الطريقة والذي يشجعنا على التماثل مع الشخصية الواقفة في مقدمة الكادر. شعوري اتجاه هذا النوع من البنية يتمحور في أن أي قطع متبادل بين الشخصيتين سيحطم وحدة المشهد.

في الكادر "1" نرى لقطة واسعة لبنية المنظر، لكن من المحتمل أن يكون الكادر "2" يمثل المسافة الأفضل للقطة الأساسية "MASTER" في هذا النوع من التقديم تتمتع المرأة الواقفة في عمق الكادر بفسحة واضحة للحركة، بسرعة استدر جانباً أو اترك الكادر مؤقتاً، مادام الرجل في مقدمة الكادر ومحدداً بفضاء أصغر إذا ما بقي الاثنان داخل الإطار الكوادر 3 ,4 تبوح بطريقة تعريف يمكن السيطرة عليها



عن طريق إشراكنا بعلاقة جوهرية مع الرجل. إذا ما استخدم القطع ، فان اللقطتين القريبتين في الكوادر 5، 6 تحتفظ بانطباع وشعور الانفصال بين الرجل والمرأة.

الترتيب "7": POSITION SEVEN

نستمر مع هذه الطريقة في التقديم بنشر الشخصيات التي لا تقوم بأي إتصال بصري ولكون كلا الشخصيتين تنظران خارج الشاشة، فان انتباه المشاهد موزع بين الرجل في الخلفية والمرأة الواقفة في مقدمة الكادر. أن هذا سينتج موقفاً

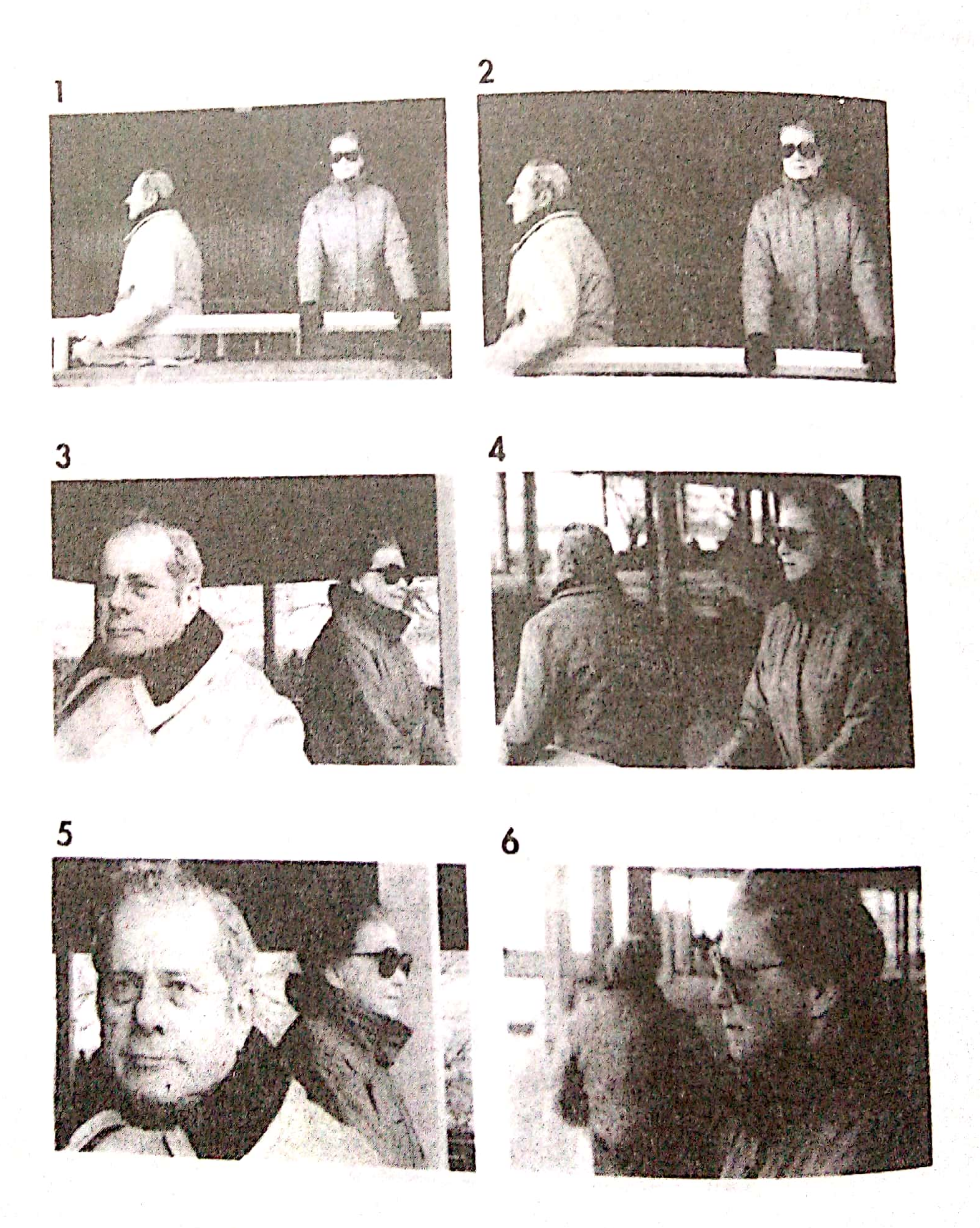
درامياً متراخياً وارتجالياً. لاحظ بان الرجل في خلفية الكادر ينظر باتجاه المرأة أن هذا سيوجه انتباه وتركيز المشاهد إلى المرأة في المقدمة ويوّحد اللقطة.

اعتبر هذه السلسلة مقارنة بين لقطات قريبة. اللقطة المتوسطة - القريبة للرجل هي مثال جيد عن كيفية مساهمة حجم اللقطة في وحدة الحيز المكاني لسلسلة من اللقطات تعلم نقل بصرك بين الصور دون دراستها. أن قراءة اللوح القصصي هي عبارة عن مونتاج للصور تقوم به من خلال عينيك. وتصبح هذه العملية اسهل عندما يكون لديك مشهداً حقيقياً تتخيله.



POSITION EIGHT :"8" الترتيب

هذه الرؤية هي تنويعات لعدة طرق من التقديم. كما هو الحال في السابق فان الشخوص هما في الزاوية الصحيحة من حيث العلاقة، لكن هذه المرة فان الشخصية "المرأة" في خلفية الكادر تسرح بصرها بعيداً عن الرجل، الأزواج الثلاثة من الصور تقدم مثالاً جيداً في تحييد الاختلاف بين الطرق التي تصف ماهية العلاقة بين المشاهد وشخصيات المشهد في الكوادر 1, 2 حيث تقابلنا المرأة وهي تقف بانحراف قليل مميز. كقاعدة عامة الشخصية التي تظهر أعينها أكثر وضوحاً ستهيمن على اللقطة. وكما رأينا مسبقاً فان طريقة التقديم التي



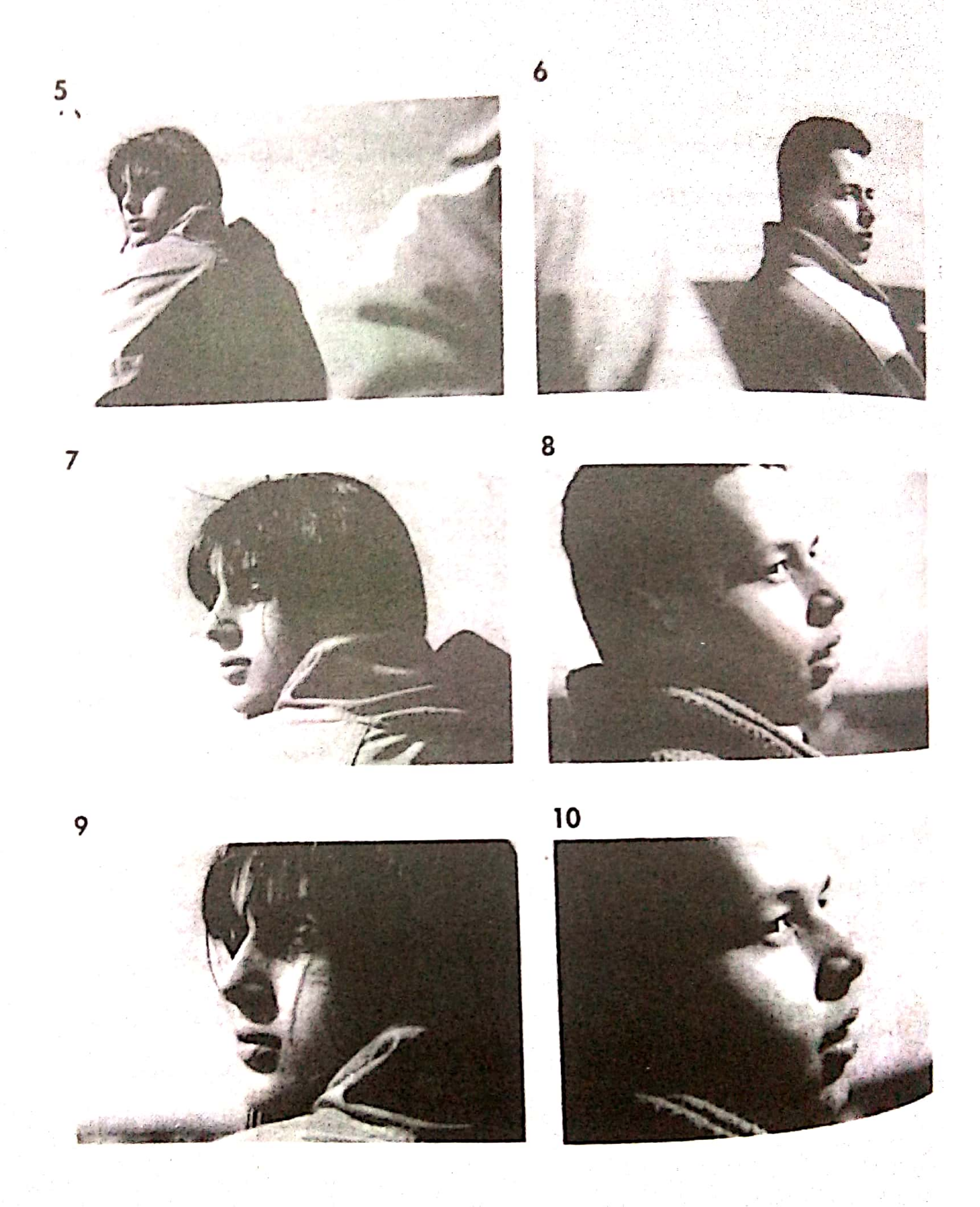
تستثمر العمق هي التي تشجعنا على التطابق مع الشخصية في مقدمة الكادر. أخيراً اللقطة ذات الزاوية في الكوادر 5، 6 تنزع إلى خلق توازن في الانتباه بين الشخصيات طالما كان كلاهما مستديرين بعيداً عن الكاميرا.

الترتيب "9": POSITION NINE

هذه السلسلة من اللقطات تصور الشخصيات بطريقة متنافرة بالكامل على الرغم من ذلك فإنها تبدو منتمية إلى الكوميديات الموسيقية. أن هذا يبدو حقيقة فقط في حالة تصورنا أن الشخصيتين مدركتان لبعضهما البعض واتخذت كل شخصية مكانها في وقفه تحدي نستطيع أن نغير هذا بسهولة متناهية إذا ما تخلينا بأن المشهد تدور أحداثه في رصيف محطة قطار، وقد كلف الرجل بملاحقة المرأة. يتحرك الرجل بين الجموع المحتشدة في المحطة باحثاً عنها ليقف قربها لكن مولياً ظهره نحوها دون أن يدري. في هذه الحالة يكون هذا النوع من التقديم يتلائم مع رواية مثيرة، وليس مع رواية كوميدية، قارن طريقة التقديم في



الأطر من 1 إلى 4 وسترى بطريقة ما أن طريقة وقوف الشخصيتين في الكادرين 1، 2 من حيث المظهر أقل زيفاً مما تبدو عليه الشخصيتان عندما تكون أقرب في الكادرين 3، 4.



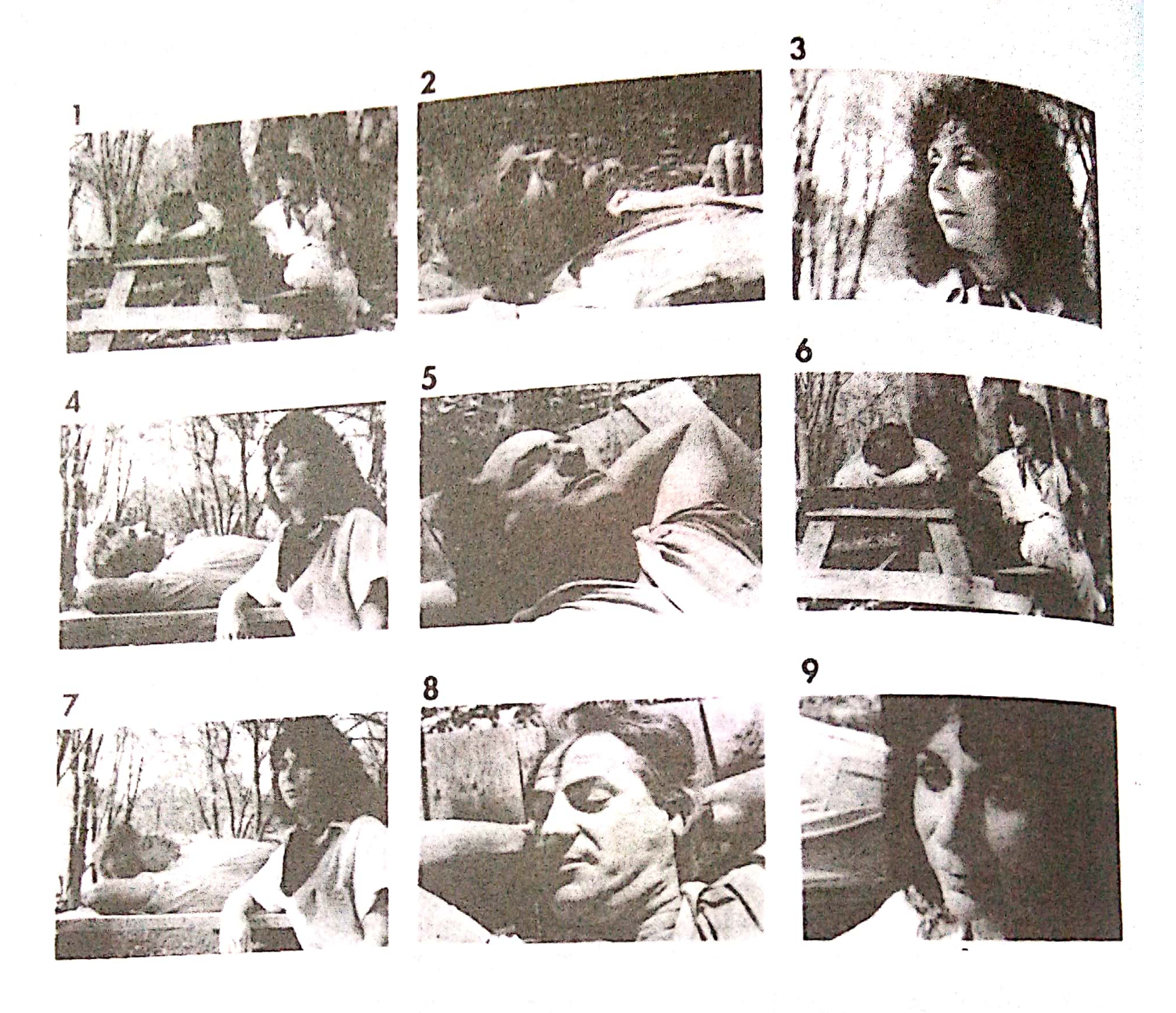
شخصياً أجد أن الكوادر من 5 إلى 10 هي من اكثر التأطيرات نجاحاً لهذا الترتيب، كل الأطر الستة مثيرة للعواطف بسبب أن دوران الرأس يؤشر بان الشخوص المصورة في الكوادر المذكورة تنصت لشيء ما يأتي من خارج الشاشة. بطريقة ما تبدو هذه كرؤية للقطع بين نظرات العيون.

الترتيب "10": (10) POSITION

إن المجموعات الصورية الثلاثة المتسلسلة تسجل طريقة تقديم للشخصيات مختلفة من حيث مستوى ارتفاعها في الإطار أن ذلك عادة ما يعني بان لقطات ثنائية ضيقة تم تأطيرها بزاوية من الأعلى أو من الأسفل، بالرغم من أن التأطيرات الأوسع في بعض الحالات هو ليس ضروريا. لا وجود للقطات المتعاكسة في هذه السلسلة كما هو موضح، مع أن ذلك قد تكون تلك الطريقة من الرؤى قابلة للتطبيق عملياً.

امنح نفسك فرصة لتمضية بعض الوقت وأنت تنظر إلى تدفق اللقطات في هذه الصور المتعاقبة حاول "قراءة" الكوادر من اليمن إلى اليسار أو بشكل قطري مائل للحصول على إنتاج مختلف من تلك المجموعة المؤتلفة. أياً من هذه اللقطات تعمل بشكل جيد مع أي لقطة أخرى، لكن واحدة منها تقدم شعوراً يختلف بطريقة طفيفة من حيث المشاعر والإحساس بالحيز المكاني تطوير المهارات للحصول على علاقات متوقعة بين اللقطات في تسلسل ما سيساعدك في تكوين بنية اللقطات الفردية.

هناك رؤى غير معدودة متنوعة تخص طريقة تقديم شخصيتين في مشهد والتي لم تنظر إليها، لكن وبشكل تقريبي أن كافة الاحتمالات ستشترك بالمستوى المادي النوعي والجوهري والعاطفي مع واحدة من صور الترتيبات التي أطلعنا عليها. النقطة الأساسية لا تكمن في استذكار كل الترتيبات التي من الممكن تخيلها للشخصيات وتصويرها بواسطة آلة التصوير. لكن الموضوع يتعلق بشحذ أو إدراك العلاقات بين العناصر التي تهيكل نوع البنية الدرامية للقطات.


1
2
3
4
5
6
7
8
9

10: تقديم مشهد حواري يضم ثلاث شخصيات:

DIALOGUE STAGING WITH THREE SUBJECTS

الآن وقد اطلعنا على عشرة ترتيبات للنموذج "I" نستطيع أن نضيف شخصية ثالثة لطريقتنا هذه، والتي ستجعل من النموذجين "A" و"L" ممكنة تذكر أن نظامنا يستند إلى ثلاث افتراضات:

* ان النموذج "I" هو من ابسط البنيات المتقطعة ويتواجد في النماذج "A" و"L".

* النماذج تحدد مكان آلة التصوير استناداً إلى خط الفعل.

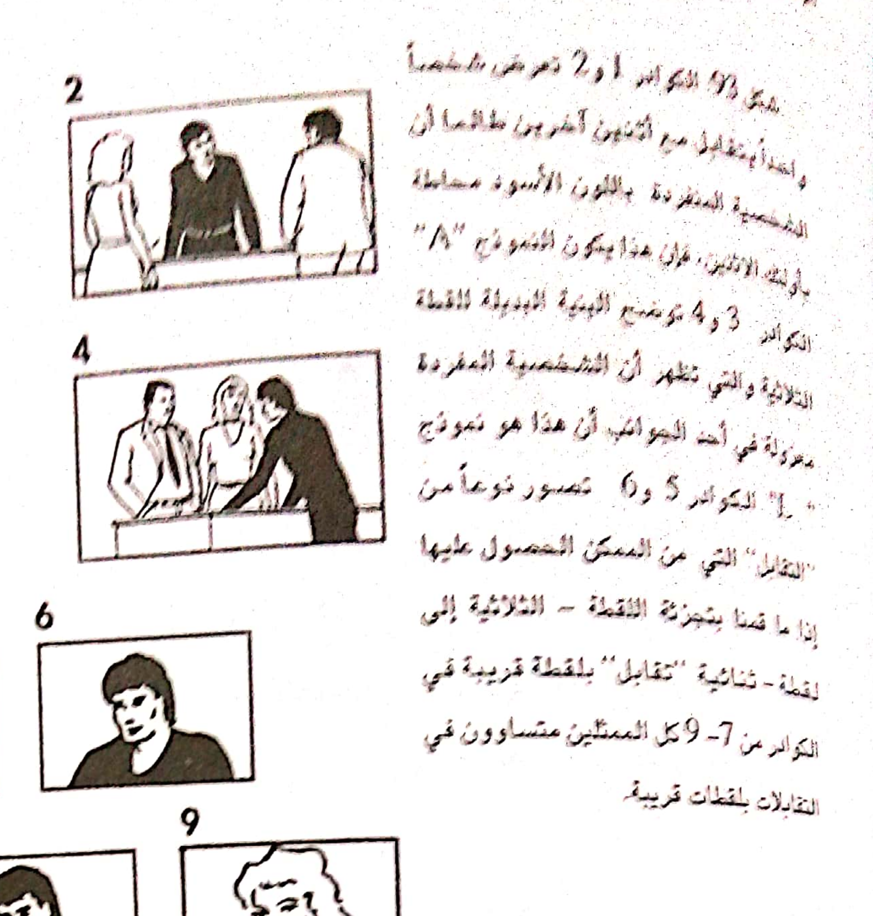
* الترتيبات الموقعية الخاصة بالشخصيات تحدد في الإطار استناداً إلى قواعد تقديم النموذج.

الاختلافات بين النموذجين "L" و"A"

THE DIFFERENCE BETWEEN A AND L PATTERNS

بما أن تنظيم أمكنة الممثلين لا يحصل دائماً بخط مستقيم وبصورة دقيقة في النموذجين "L" و"A" وليس من السهولة دائماً إقرار تطبيق أي من النموذجين المذكورين، في هذه الحالة فان تحديد مكان آلة التصوير هو العامل الأكثر سطوة.

على سبيل المثال، عندما يتم تحديد أمكنة الشخصيات في لقطة ثلاثية ربما ستجد أن اثنين من الممثلين سيواجهان الممثل الثالث. وإذا حدد مكان الممثل الثالث في الإطارين الآخرين، عندئذ ستكون هذه الطريقة في تنظيم أمكنة الممثلين هي ترجمة للنموذج "A" أما إذا كان الممثل قد تم تحديد وقفته خارج الخط الذي يقف فيه الاثنين الآخرين عند ذاك ستكون تلك الطريقة هي النموذج "L" هذا المظهر من التقديم يسمى "التقابل" الشكل (93) يوضح أنواعاً مختلفة من "التقابلات" التي يمكن الحصول عليها.

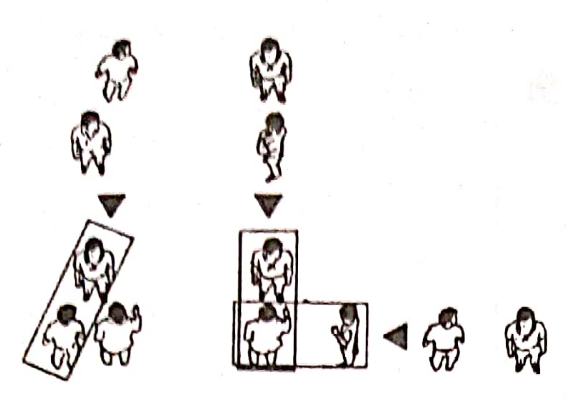


شكل 93 الكوادر 1 و2 تعرض شخصاً واحداً يتقابل مع اثنين آخرين طالما أن الشخصية المفردة باللون الأسود محاطة بأولئك الاثنين، فإن هذا يكون النموذج "A" الكوادر 3 و4 توضح البنية البديلة للقطة الثلاثية والتي تظهر أن الشخصية المفردة معزولة في أحد الجوانب أن هذا هو نموذج "I". الكوادر 5 و6 تصور نوعاً من "التقابل" التي من الممكن الحصول عليها إذا ما قمنا بتجزئة اللقطة – الثلاثية إلى لقطة - ثنائية "تقابل" بلقطة قريبة في الكوادر من 7- 9 كل الممثلين متساوون في التقابلات بلقطات قريبة

النماذج والترتيبات الأساسية: THE BASIC PATTERN AND POSITION

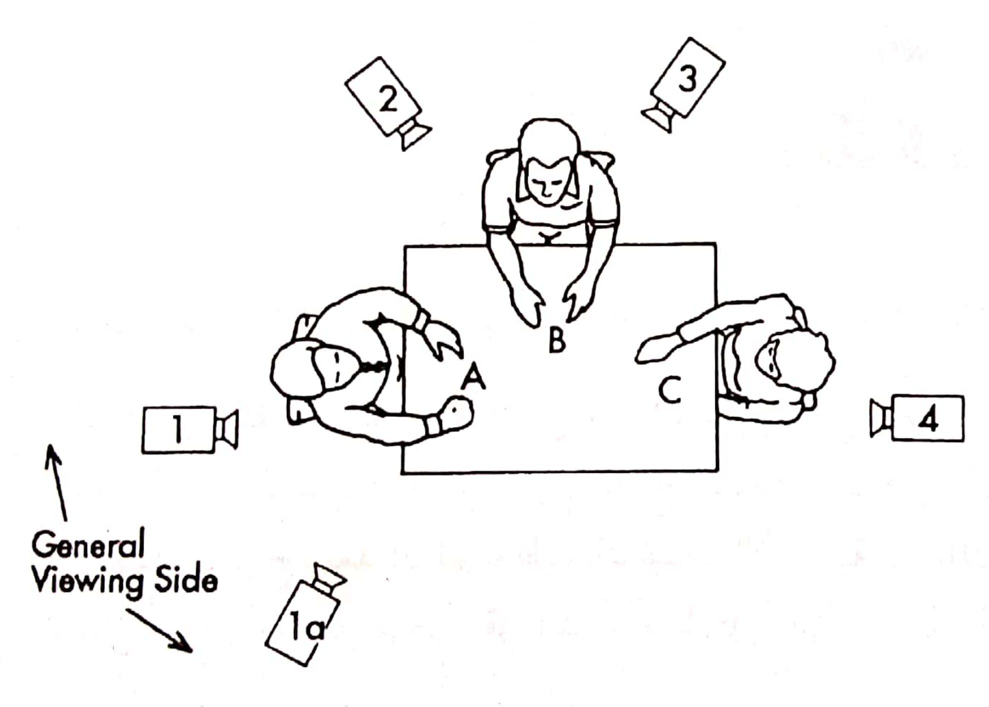
ان طرق التقديم الخاصة باثنين من الممثلين التي اطلعنا عليها في الفصول المختلفة من الكتاب، قد تم تنظيم نماذج الشخصيات في تلك الألواح الصورية في فضاء مفتوح. بعد أن تم توطيد الترتيبات الأساسية في تلك الأمثلة نستطيع أن نمعن في طريقة تقديم هي أقل التزاماً وبشكل دقيق بالخطوط الموصوفة.

وبإلحاق الممثل الإضافي نكون قد زدنا عدد التركيبات المتآلفة من النماذج وبشكل كبير. نحن لا نحتاج للنظر إليها كلها طالما نحن مدركون بان أي تركيبة منها يمكن أن تقلل إلى 10 من تلك الترتيبات التي رأيناها في النموذج "I" خلافاً عن ذلك، نستطيع أن نعكس العملية وتنشأ عشرات طرق التقديم الخاصة بثلاثة ممثلين من تلك الترتيبات العشرة هذه الفكرة مبينة في الشكل (94).



شكل 94: هنا نرى أجزاء محاطة بخطوط ذات أشكال صندوقية مثل نماذج الأحرف "L" و"A" بدلاً عن الترتيبين المتعاقبين في اعلى الشكل، من السهل تماماً رسم صندوق أفقياً أو بشكل مائل كلما كان بالإمكان ضم اثنين من الممثلين داخل ذلك الصندوق قبل أن ننظر إلى أمثلة الألواح الصورية، نستطيع أن نعاين خط الفعل الذي يلائم مشاهد الثلاثة ممثلين الشكل (95) يظهر طريقة تقديم نموذجية لمثل هذه المواقف بتطبيق النموذج "A".

شكل 95: في هذا النموذج "A" الخطوة الأولى في تقديم هكذا مشهده تحديد منظر عام له. على الرغم من حرية آلة التصوير وقدرتها على الحركة في هذه الحالة بمقدار 360^{o} حول الممثلين، إلا أن المشهد ينبغي أن يصور من خلال وجهة نظر مستندة إلى قاعدة توجيه الكاميرا تختلف باختلاف ظروف المشهد، لكن في هذه الحالة يفتتح المشهد بلقطة من الكاميرا "1" و"2" لتصوير لقطات عبر الكتف (OTS) وضعتا



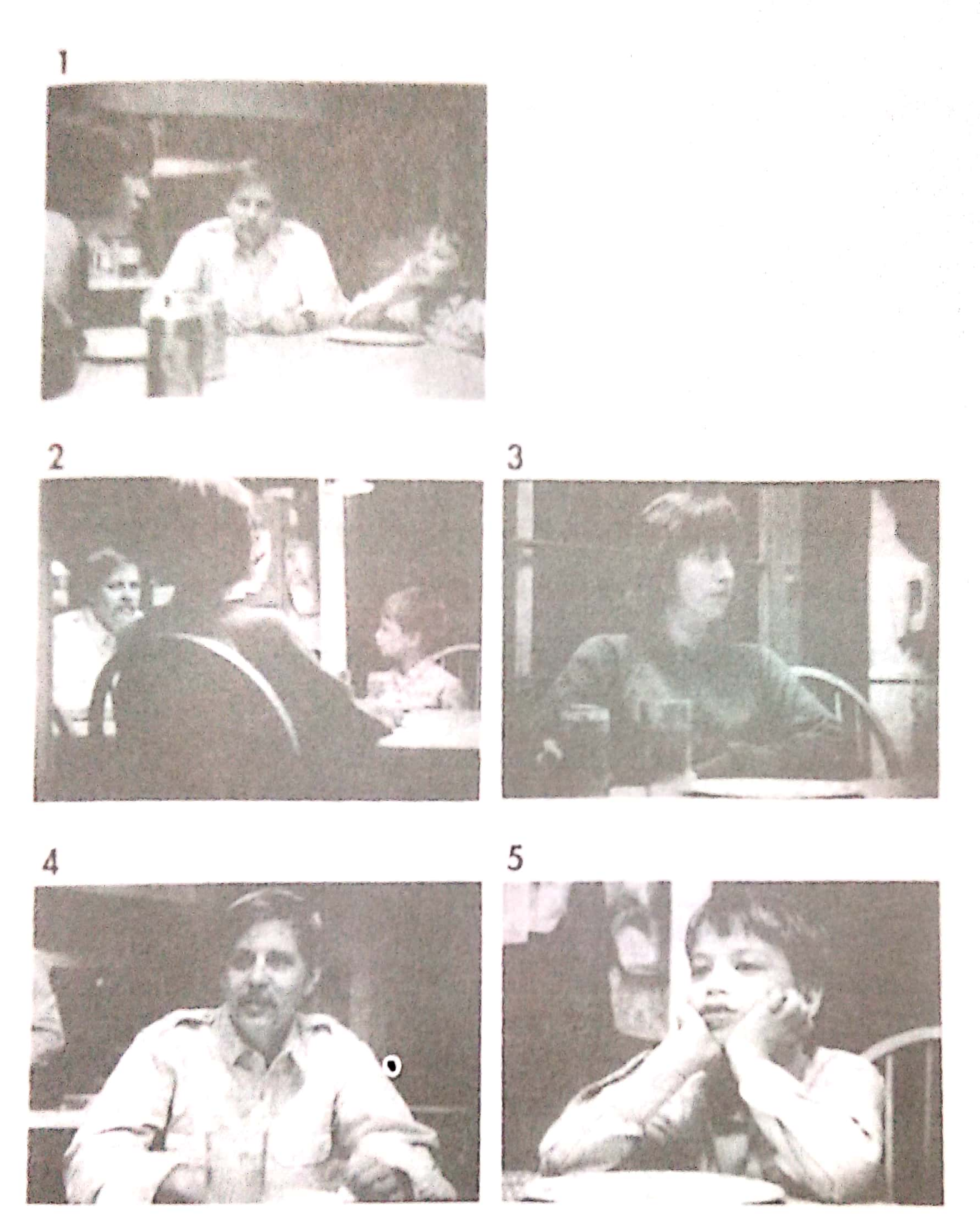
خارج حدود الخط. الآن يبدأ الممثل 'B" بالحديث موجهاً إياه إلى الممثل "C" وتم تأسيس خط جديد بينهما. السؤال هو بأي جانب من الخطوط نضع آلة التصوير؟ هنا يكمن مكان النظرة العامة. بدلاً من تحديد مكان جديد لآلة التصوير خارج حدود الممثلين "A" و"B" ما فعلنا ذلك مع الممثلين "B" إلى الممثل "C" نبقى بنفس الجهة للممثل "B" مستخدمين الكاميرا "2". ماذا بخصوص الكاميرا

"3"؟ هل نحن حقاً بحاجة إلى هذه الزاوية؟ نتيجة لعدد الزوايا التي حصلنا عليها فعلاً لحد الآن، ربما تكون زاوية الكاميرا "3" ضرورية. هذا المثال بالإمكان التعامل معه بطريقة أخرى، لكن الفكرة العامة تكمن في إعادة استخدام مواقع الكاميرات كلما كان ذلك ممكنا أفضل من تكرار ابتكار مواقع جديدة لآلة التصوير كلما تم تأسيس خط جديد.

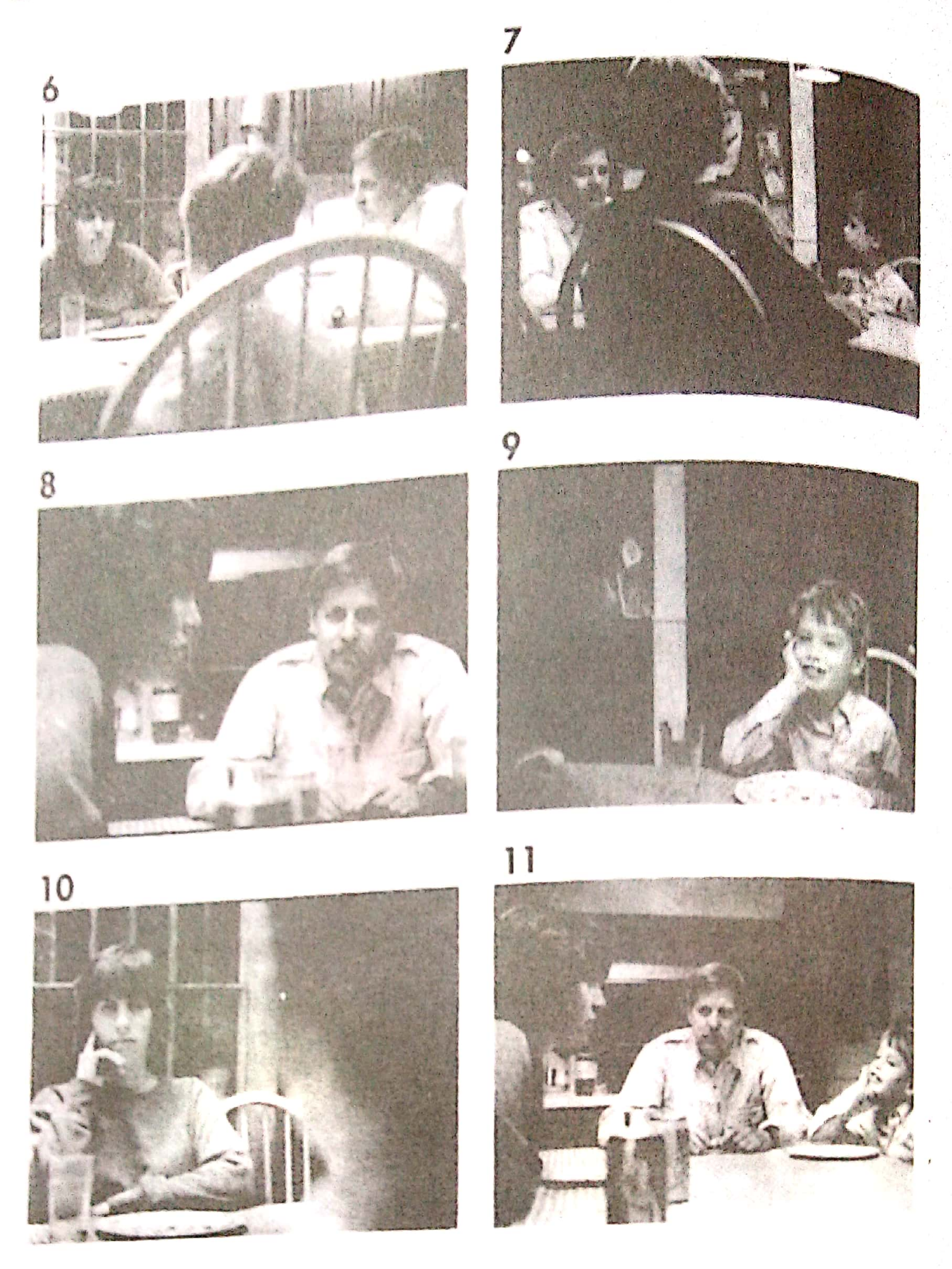
النموذج "A" (الرؤية 1): (A) PATTERN (VERSION ONE)

هنا نقدم نفس الموقف الذي نظرنا إليه في الشكل (95)، الكادر "1" يمثل المنظر بأكمله والذي يعبر عن هذا النموذج مانحا إيانا الفرصة لرؤية كافة الشخصيات بوضوح مما يتيح لنا الخيار الواضح بكونها للقطة الأساسية.

السلسلة الأولى من الكوادر 2 إلى 5 لقطات منفردة (متوسطة أو قريبة) استخدمت بعد الأساسية سينتج عن هذا نتيجتان الأولى، النزوع نحو تشظية المكان، والثانية أنها تمنعنا من مشاهدة الممثل المتحدث والممثلين الآخرين اللذين ينصتان في لقطة واحدة. قارن هذا بالسلسلة القادمة من اللقطات .



في السلسلة التالية من الكوادر (6-11) لقطات (OTS) تم استخدامها لخلق وحدة المكان بعد اللقطة التأسيسية، فان المحادثة بأجمعها يمكن تناولها بلقطات (OTS) مع تغيير متناوب بين اللقطات - ثلاثية لتنويع الإيقاع، كما ترى لقطات (OTS) مؤطرة بنفس الطريقة التي كنا سنقوم بها عند تقديمنا لشخصيتين فقط، أن التنويعات المتعددة للقطات (OTS) الخاصة بالنموذج "I" والتي قدمت في الفصل السابق تم تطبيقها عملياً في طريقة التقديم التي ننظر إليها هنا.



النموذج A (الرؤية 2): "A" PATTERN (VERSION TWO)

طريقة التقديم هذه بالنموذج "A" عبارة عن " تقابل مباشر" بين الشخصيات، من المحتمل توقع حصولها في المقابلات الشخصية أو في الاجتماع والتي تكون فيها الأطراف المشتركة ذات سمة رسمية. مرة أخرى هذا النوع من التقديم شائع سواء أكان المشتركون فيه وقوفاً أو جلوساً. لاحظ خط نظر الرجل في

الكادر "1" فهو قريب جداً من الكاميرا، واضعين إياه بعلاقة مباشرة مع المشاهد في الكادر "2" نرى المرأتين بلقطة جانبية، مع مراعاة الزاوية تلبية لرغبة المشاهد بعلاقته معهما. مع أنها تبدو بأن المرأتين تنصتان للرجل الذي يبدو في موقع ذات مسحة سلطوية الكادر "3" يعكس هذه العلاقة على الرغم من عدم رؤيتنا لوجه الرجل. سبب هذا أن اللقطة المأخوذة من زاوية عليا إلى الأسفل هو لبس ذلك النوع من التأطير الذي نتوقعه عندما لا يوجد شيء مهم تقولانه تلك المرأتان.



قارن الكوادر (4 -6) بالسلسلة الأخيرة من اللقطات، الكادر 4 يضع الرجل بعلاقة مباشرة تماماً مع المشاهد شخصياً لا أحبذ هذا النوع من اللقطات التي يتم فها التخلي عن الفضاء في الكادرين 4 و5 الكادر صور بعدسة 40 ملم لكنها تبدو لي واسعة أكثر مما ينبغي. ما هو رأيك بالكادر "6"؟ الأن ألق نظرة على كلا التسلسليين وقارن بتجربة قراءتهما أي تسلسل تجده أكثر نجاحاً وبما يتعلق بتدفق اللقطات؟ إذا استطعت أن تستبدل بلقطات من أحد التسلسلات بلقطات من التسلسل الآخر فأي منهما تختار؟



في السلسلة التالية يمكن أن تلاحظ أن حضور الرجل قد تقلص عندما لم يكن

في موقع أمامي. قبل قليل كان في مركز الصدارة والآن هو في موقف المتفاعل إذا بدأنا التسلسل بصورة المرأة وهي تواجه الكاميرا متبوعة بلقطة جانبية للرجل في الكادر "7" فان المرأة في هذه الحالة هي التي تكون في موقع النفوذ.

7



8



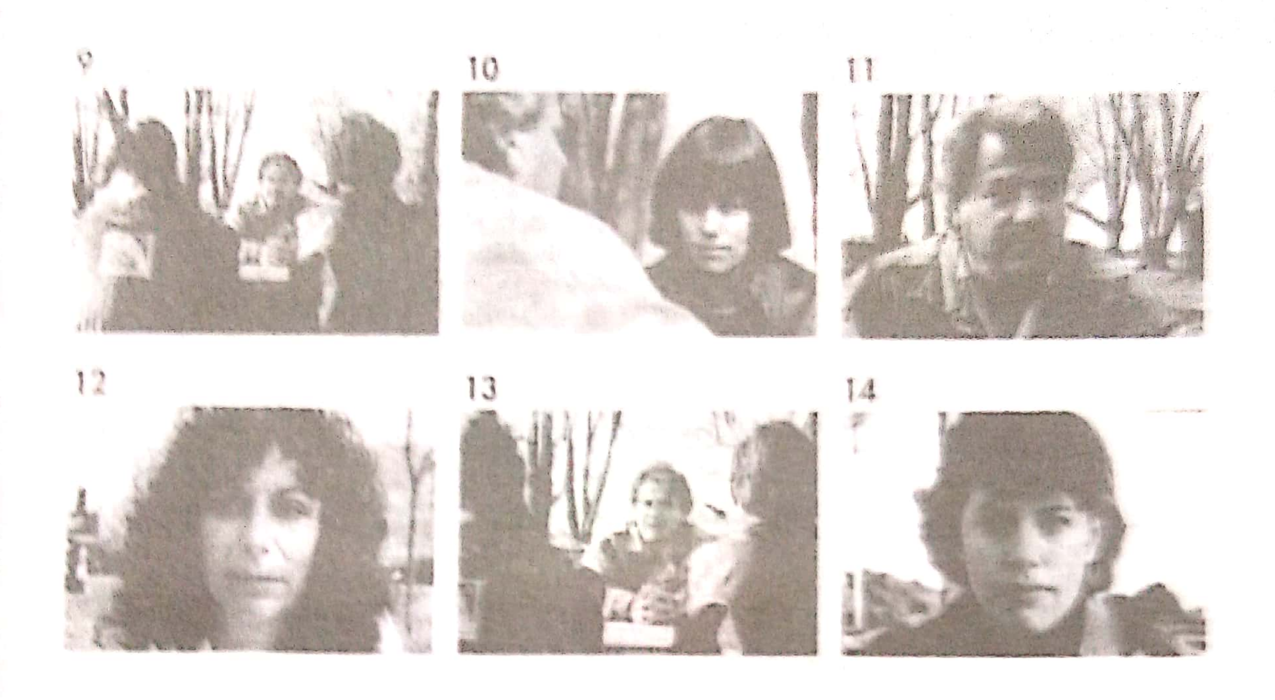
النموذج A (الرؤية 2): "A" PATTERN (VERSION TWO)

السلسلتان من الكوادر التي ستراها لاحقاً من الكادر (10 -14) يعتبران مقاربة جيدة لتداخل الفضاء وعدم تواصله بالكادر . الكادر "10" من الصف الأول من الصور هي لقطة عبر الكتف (OTS) والتي تتضمن بعضاً من شكل الرجل الذي رأيناه في اللقطة السابقة هذا هو المقصود بتداخل الفضاء اللقطة القريبة (CU) العكسية في الكار "11" لا تتضمن فضاء من اللقطة السابقة لذلك فهي غير متواصلة التداخل يربط معاً فضاء المشهد في نفس الوقت، اللقطات القريبة كتلك التي في الكادر 12 و14 تعزل الشخصية بطريقة ما لكنها تنصفها درامياً.

لاحظ الكوادر 11 و13 والتي تؤدي دور اللقطة المحورية موجهة انتباهنا نحو لقطة قريبة ملائمة، في الكادرين 12 أو 13 اتجاه نظرة الرجل هو العامل الحاسم هنا. القطع إلى لقطة الرجل ورأسه مستدير نحو الجهة الأخرى هو تلميح مونتاجي فعّال.

نقطة واحدة أخيرة نذكرها وهي الأهمية المترتبة على اختيار العدسة، هذه اللقطات بأجمعها صورت فوتوغرافيا بمدى من 50 إلى 90 ملم اللقطتان في الكادين 9 و 13 كانتا الأوسع صورة (50 ملم)، وكان بالإمكان وضع المرأتين في

مقدمة الكادر لخلق علاقة أقرب مع الرجل بعدسة أطول معاجلة فضاء المشهد بالعدسات هو تقنية فعالة لكن إذا استخدمت دون تركيز فإنها تسبب عدم تناغم الحيز المكاني.



النموذج L (الرؤية 1) (L) PATTERN (VERSION ONE)

هنا نرى استخداماً مثالياً للنموذج L. منظر ذو زاوية يشاهد في الإطار "1" ثم يتحرك المنظر إلى لقطة عبر الكتف (OTS) من زاوية منخفضة في الكادر "2" واقعياً نحن نرى جزءاً فقط من يد الرجل، وليس كتفه، لكنها تحافظ على وحدة الحيز المكاني للقطة الافتتاحية. ثم نتحرك بعد ذلك إلى لقطتين قريبتين . لاحظ الابتكار في الإيقاع الذي تولد في الكوادر الأربع عن طريق تغير حجم اللقطة وزاوية الكاميرا وقد أصبحت الكوادر تدريجياً أضيق في الكوادر الثلاثة ثم عدنا إلى لقطة (CU) قريبة أوسع قليلاً في الكادر "4" بينها وبين السلسلة التالية لها.



الكوادر 5 - 7 تبين كيف يبدو التسلسل إذا ما استخدمنا ثلاث لقطات عبر الكتف (OTS) أن المحادثة بأكملها يمكن تصويرها بهذه الطريقة ، وربما يمكننا أن نجعل الكادر "6" أضيق قليلاً كما هو واضح في الصور الانطباع العام، هذا التسلسل يتمتع باسترخاء واستقرار في الشعور عما كان الحال في التسلسل الذي سبقه.



النموذج L (الرؤية 2): (L) PATTERN (VERSION) 2

هنا نشاهد رؤية أخرى من النموذج (L) هذه المرة اللقطة الافتتاحية للمشهد تبدأ

بلقطة ثنائية ولن نرى منظر عام لفضاء المشهد قبل الكادر "3" هذه إحدى الخطط البارعة والمثيرة لافتتاح مشهد بعدم إظهار البيئة الكاملة للمشهد. كما نرى استخدماً مثالياً للقطة – ثنائية في الكادر "1" أنه مثالي لأن النموذج (L) عموما يضع الشخصيتين معاً في الذارع الطويلة للحرف (L) بشكل تقريبي دائماً فان ترتيب (L) جلوساً أو وقوفاً يظهر للعيان عندما يكون ممثل منفرداً يتحدث مع الاثنين الآخرين.

1

2

3


نستطيع أن نقارن استخدام اللقطة – الثلاثية في هذه السلسلة الأخيرة باللقطة – الثنائية في سلسلة اللقطات التي رأيناها سابقاً كلا اللقطتين – الثلاثية مؤطرة بطريقة لقطة عبر الكتف (OTS) وتظهر لقطة – ثلاثية بديلة في الكادر "7" نقطة واحدة أخيرة: الإطارات في كل هذه السلسلة هي بالضرورة صغيرة لأغراض التقديم العام. في قاعة العروض السينمائية فان الأشخاص في هذه اللقطات سيظهرون اكبر بكثير وأكثر تأثيراً من الناحية الجوهرية.

4

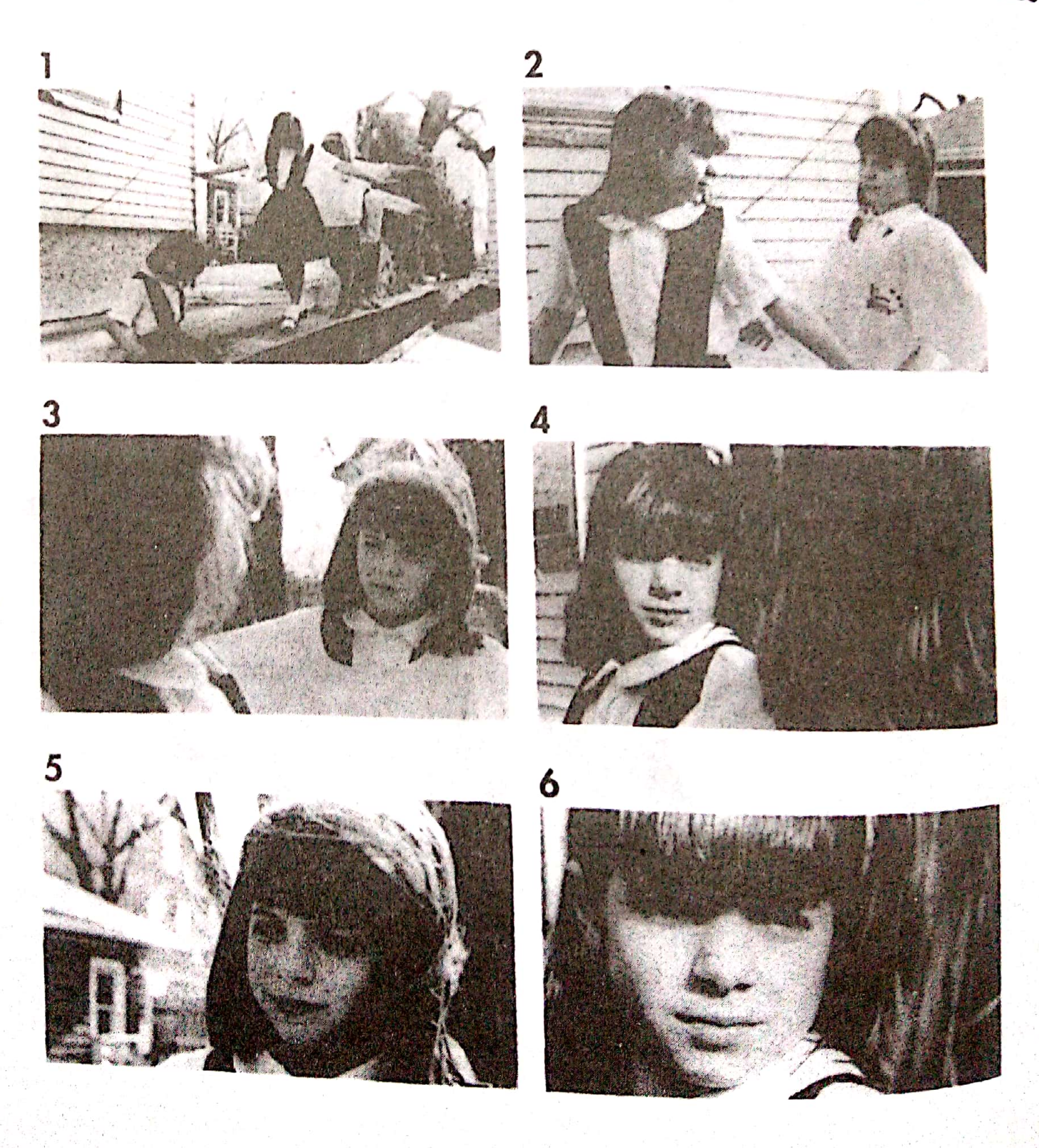
5

6

7


النموذج، I PATTERN (I)

هذه هي رؤية بسيطة لطريقة تقديم شائعة مرة أخرى بإمكاننا أن نرى أن خيارات القطع تميل نحو هذا النوع من اللقطات، نماذج اللقطات المعاكسة. إذا لم يتم استخدام القطع ، نستطيع توظيف العمق بطريقة تقديم أكثر تعقيدا، لكن في الأغلب الأعم لقطات عبر الكتف (OTS) ولقطات ثنائية، ولقطات قريبة هي أفضل الخيارات لتأطير الفعل في هذه السلسلة نجد أن هذه الإستراتيجية تعمل بطريقة فعالة بإضافة حركة "دوللي" وإعادة توزيع الممثلين في مواقعهم، فنستطيع عندئذ إحراز العديد من الزوايا نفسها التي رأيناها في اللقطات المتعددة مستخدمين لقطة أساسية فقط لاحقاً سنشاهد طريقة تقديم مستندة إلى تكنيك يستخدم فيه لقطة أساسية لمشهد بأكمله.

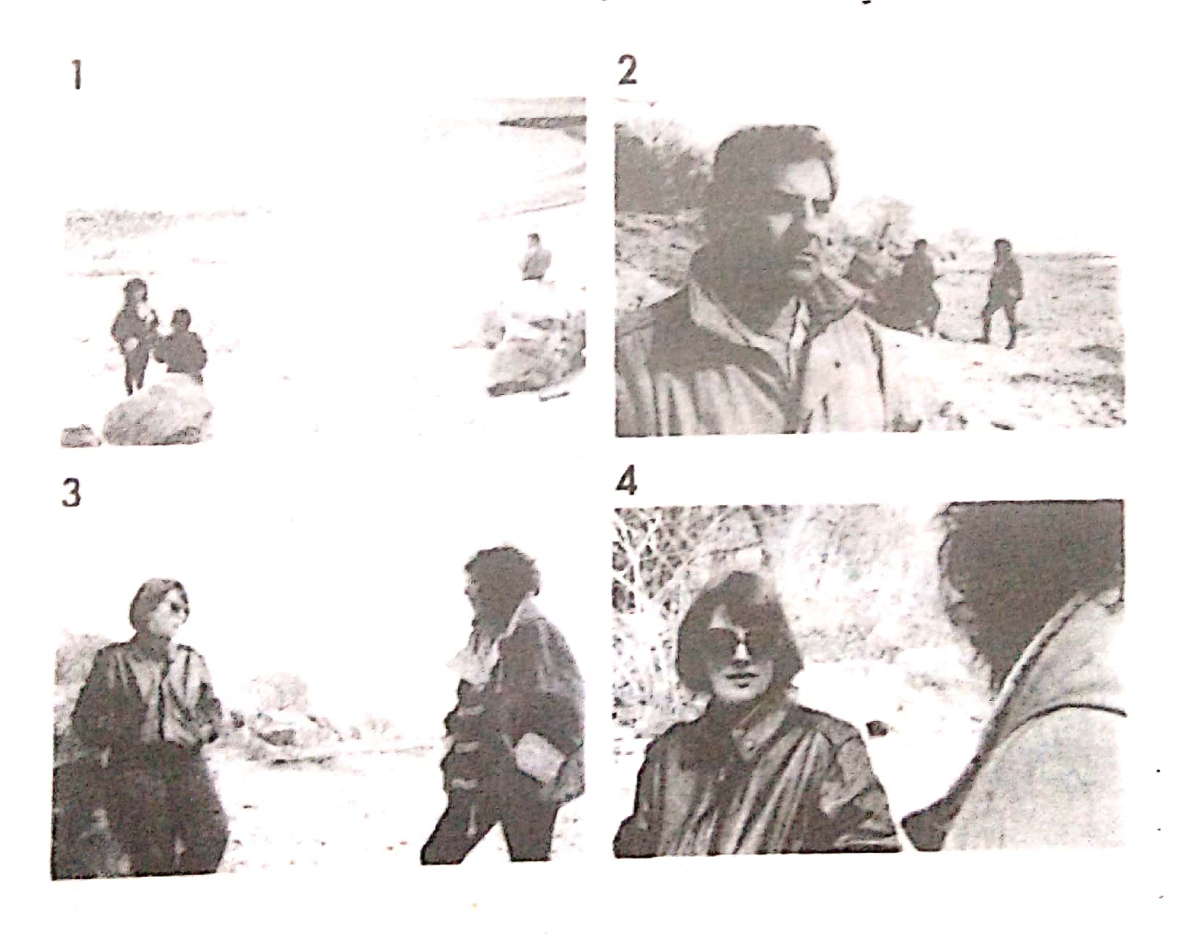


النموذج A (تقديم الشخصيات في العمق - طريقة 1):

(A) PATTERN (IN - DEPTH STAGING ONE)

إن هذه السلسلة التالية من الصور هي طريقة غير مألوفة في تقديم تسلسل لقطات مصحوبة بحوار. وقد حرصت على تضمينها كدراسة لطرقة محددة تعني بتقديم مشهد تدور أحداثه في العمق مع استخدام العدسات.

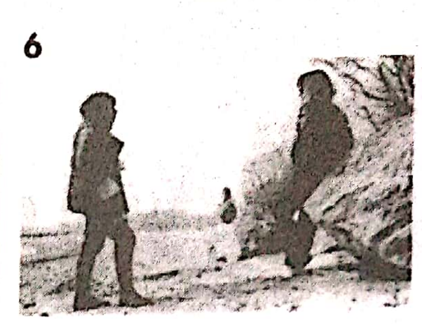
الكوادر 1 - 4 هي أمامية موجهة نحو الأشخاص الذين يقومون بتقديم الحدث لقد تم توطيد خط الفعل بين الرجل والمرأتين واحتراما لذلك الخط يمكننا أن نتحرك إلى لقطة – ثنائية من زاوية منخفضة (الكادر 3) أو لقطة بديلة عبر الكتف (OTS) للمرأة كما في (الكادر 4) والذي يؤسس خطاً جديدا.



إذا أردنا أن نستكشف العلاقة بطريقة أكثر شمولية وتكاملية بين الرجل والمرأة، نستطيع أن نستخدم اثنين من اللقطات العكسية، وسنرى كيف يمكننا أن نجتاز الخط. يمكننا أن نفتتح المشهد بلقطة متوسطة – للرجل في الكادر "5"وتتبع تلك

اللقطة بلقطة رأس الرجل مستديراً نحو المرأتين ناظراً نحوهما وهما واقفتان في مقدمة الكادر "6" بعد عدة ثواني سيستدير الرجل مبتعداً، ونستطيع عندئذ أن نقطع إلى الكادر "7" الآن نستطيع أن نقطع إلى اللقطة - الثنائية أو إلى لقطات عبر الكتف (OTS) من التسلسل السابق كما نحتفظ أيضاً بخيار القطع إلى لقطات (OTS) من الجهة المعاكسة للمرأتين بعد الكادر "7".

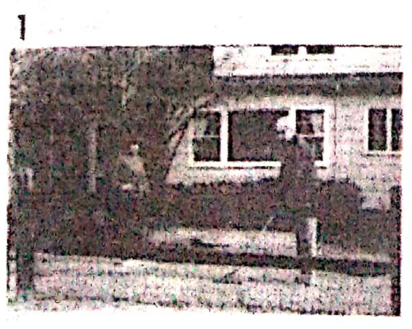
5

6

7


النموذج A (تقديم الشخصيات في العمق - طريقة 2)

(A) PATTERN (IN-DEPTH STAGING TWO)

هذه الطريقة التي تقوم بتقديم شخصيات في العمق هي مثال جيد على استخدام الواجهة. وقد صممت للعمل دون الحاجة إلى لقطات معاكسة أو إلى أخرى تؤخذ من الجانب. آلة التصوير تتمتع بحرية حركة على طول الخط الداخل إلى الخلفية لتصوير المرأتين وهما قادمتان من البوابة فبعد اللقطة التأسيسية فان مشهداً تم تقديمه بهذه الطريقة ربما نحن سنكون بحاجة إلى استخدام الكوادر 2 و3 للمحادثة بأكملها.

1

2

3


الكوادر 4 - 6 تمثل بديلاً تأسيسا لفضاء المشهد، في هذه النسخة يفتتح المشهد بلقطة المرأة وهي في خلفية الكادر (السلسلة السابقة) فقد أثارتنا بنظراتها تلك ثم نقطع إلى كادر أقرب للشخصيتين في الكادر "5" هذا هو قطع بني على نظرة لكنها ليست لقطة "وجهة نظر" POV أن هذا قد يتطلب زاوية معاكسة أخيراً نفتح الطريق باتساع واضح بلقطة تأسيسية واسعة قد تكون هذه اللقطة بمثابة وقفة درامية في منتصف المشهد أو أن تعتبر لقطة نهائية.

4



5



6

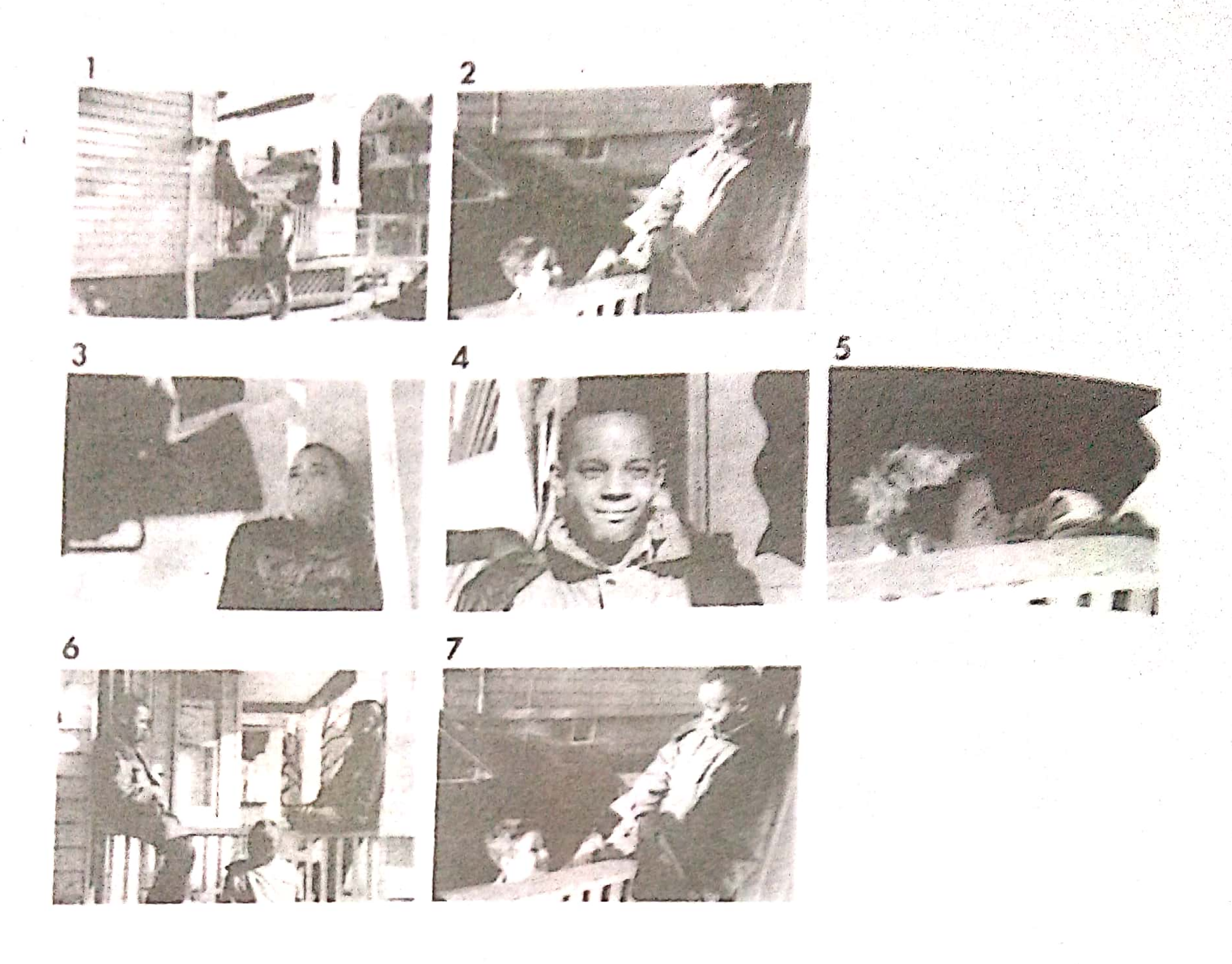


النموذج A (التجريب مع خط الفعل):

(A) Pattern Experimenting With The Line of Action

هذه الطريقة توضح توزيع الممثلين في الإطار بمستويات مختلفة من حيث الإيقاع للحصول على زوايا مثيرة وهي أيضاً طريقة تعرض لنا مثالاً في كيفية استخدام خط الفعل بطريقة مألوفة الكوادر 1 و2 تؤسس الخط بأسلوب غير تقليدي من خلال عدم الالتزام بخطوط رؤية الممثلين، الكادر 3 يعبر عن تغيير متطرف إلى لقطة من زاوية منخفضة. لكن جغرافية الكادر كانت واضحة في الكادر بطريقة تجعلنا نتذكر الصبي وهو جالس على سياج الشرفة الخشبي. إضافة إلى وضوح المسدس-اللعبة- بتعمد في تلك اللقطة كدلالة "معالم مكانية.

الكادر"4" ينتبه إلى الخط الجديد الذي تم توطيده بين الصبيين الجالسين على ذلك السياج، لكن في الكادر"5" انتهكنا ذلك الخط للحصول على لقطة الصبي الواقف على الأرض. من المحتمل بان التسلسل الواقعي لمجموعة لقطات متعاقبة قد تستخدم استدارت الرأس وبعض التلميحات الخاصة بالحيز المكاني

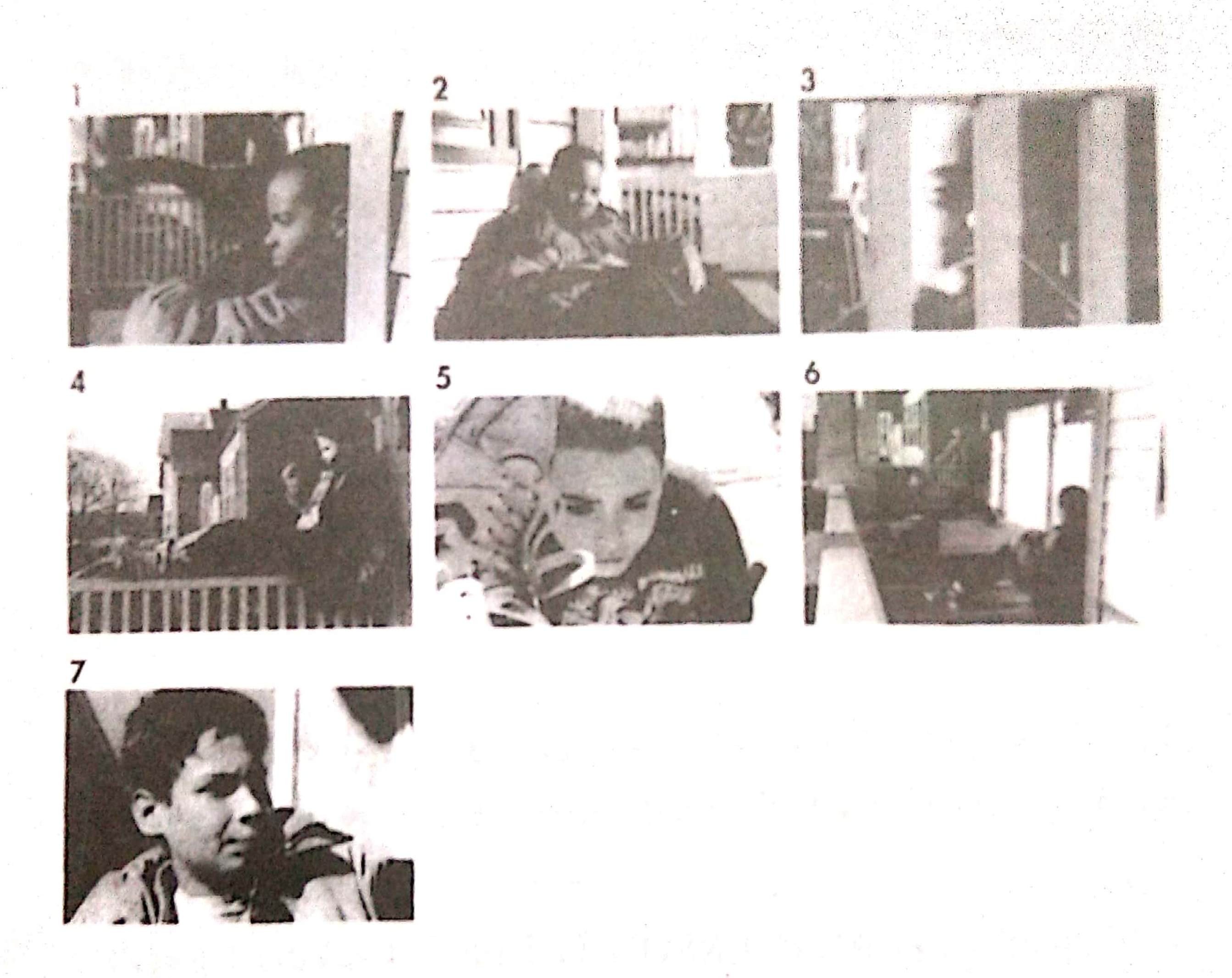


مما يتيح الفرصة للنموذج المونتاجي بان يكون أكثر تماسكاً. وعلى أية حال سواء أكانت هذه الانتهاكات للقواعد مجدية كطريقة للاقتراب من المشهد أم لا، فان القرار عائد لك.

النموذج L (الرؤية 3): (L) PATTERN (VERSON THREE)

هنا نرى معالجة بديلة للمشهد السابق في هذه النسخة تم القطع بناءاُ على النظرة هو الذي يحدد الكثير من اللقطات. تفتتح المشهد بلقطة - ثلاثية في الكادر "1" (الصبي الثالث يتوارى خلف السياج الخشبي). في الكادر "2" نقطع إلى لقطة معاكسة للصبي وهو يستدير برأسه وينظر. نعكس اللقطة مرة أخرى ونتحرك إلى لقطة قريبة (CU) للصبي خلف السياج وهو ينظر. في الكادر "4" الصبي الجالس

على السياج يرمي حصاة على الصبي خارج الشرفة خلف السياج والذي ينظر في الكادر "5" ثم نفتح على لقطة جديدة واسعة في الكادر "6" عندما ينادي الصبي في الخلفية على أصدقائه الاثنين، مما يحث الصبي الجالس ليدير رأسه بلقطة قريبة (CU) في الكادر "7" خلال هذه السلسلة من اللقطات فان القطع كان قد تم استخدامه أما نتيجة لحث من الفعل أو نظرات العيون .



11: طرق تقديم مشهد حواري من أربعة أشخاص أو أكثر:

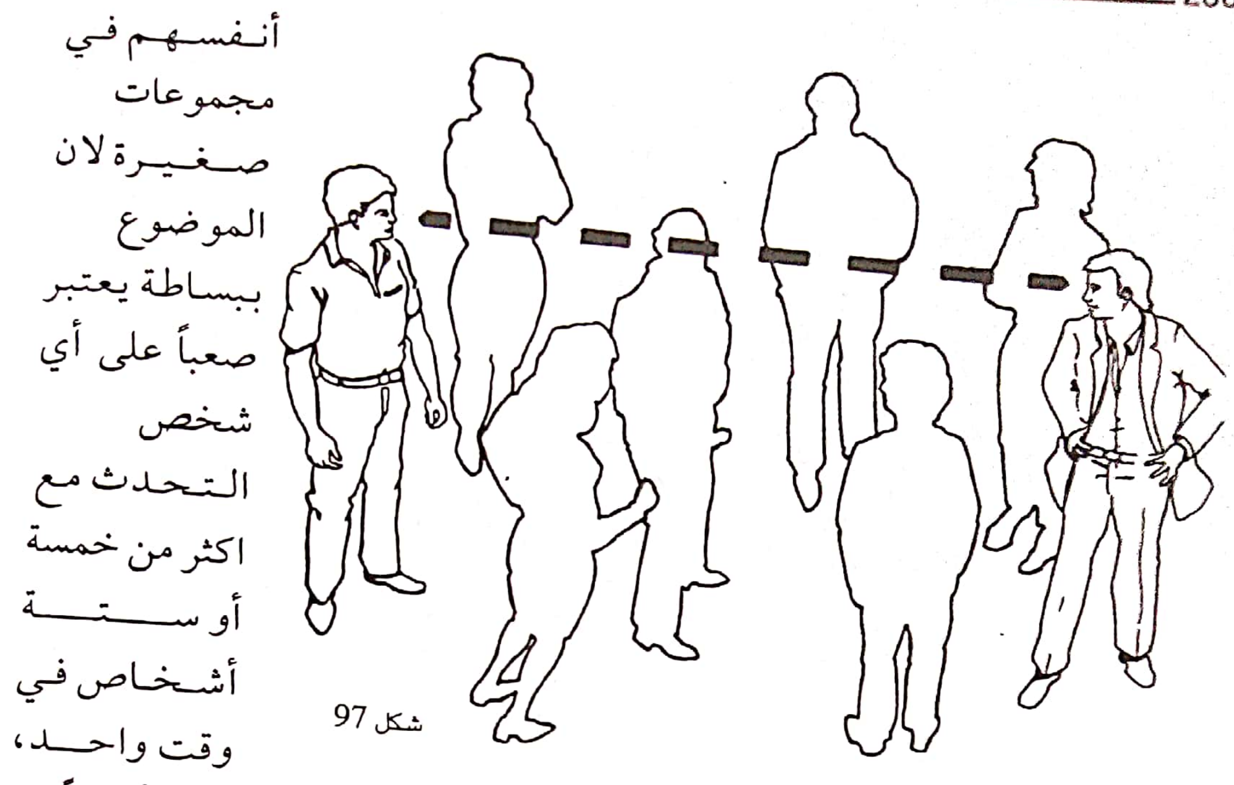
FOUR OR MORE PLAYER DIALOGUE STAGING

إن تقديم مشاهد حوارية متألفة من 4 أشخاص أو أكثر تستخدم نفس النماذج A



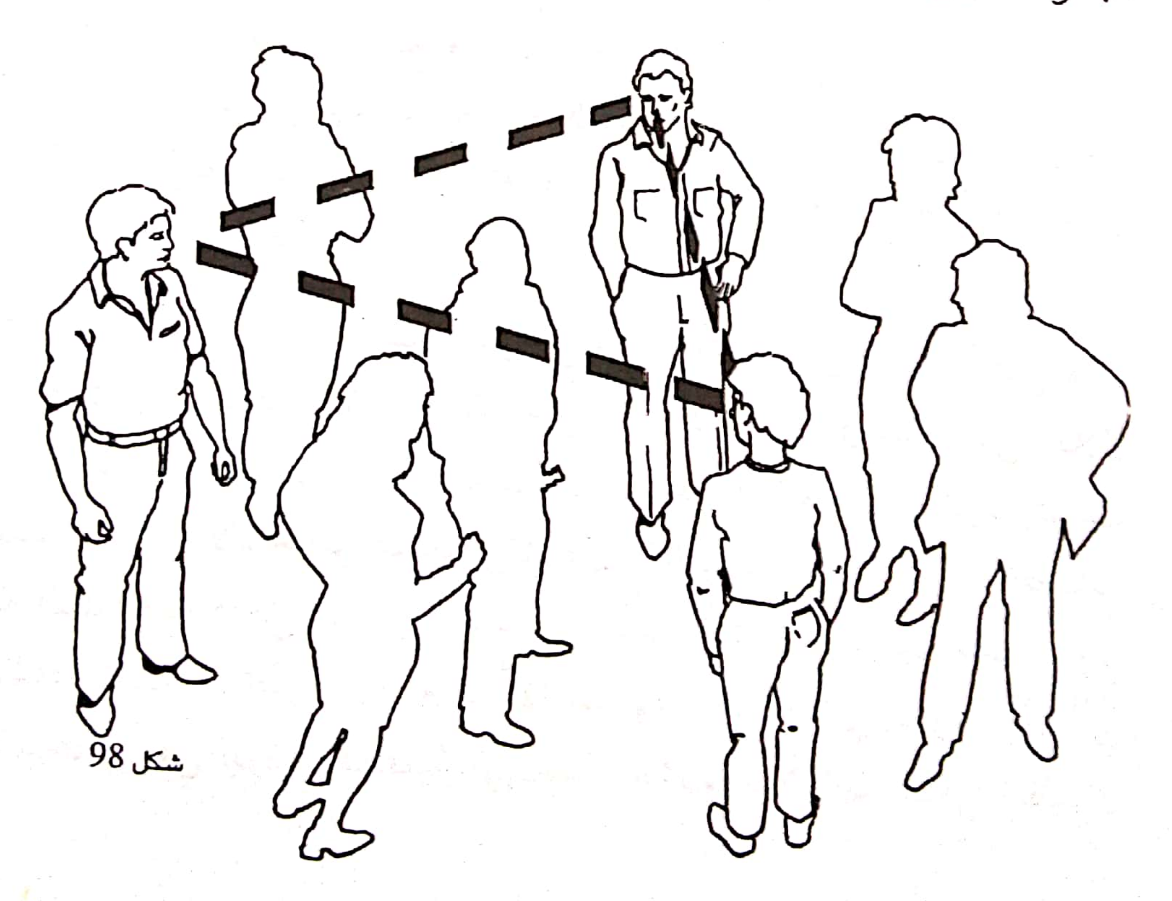
I، L والتي استخدمناها في المشاهد الحوارية التي تضم ثلاثة شخصيات على أية حال، كلما زاد عدد الشخصيات المشتركة يزداد عدد اللقطات الفردية أو اللقطات الجماعية. على سبيل المثال المشهد متألف من خمسة أشخاص فهناك خمس لقطات قريبة محتملة، و9 لقطات ثنائية 6 لقطات – ثلاثية 6- لقطات رباعية ولقطة أساسية واحدة تضم الأشخاص الخمسة، أي 27 لقطة تقريباً. من الواضح فان هذا يعتبر عدداً غامراً من الخيارات لأي مشهد وبينما تكون بعض البنيات الخاصة باللقطات غير عملية بشكل لا لبس فيه، فان تصوير مجاميع تضم اكثر من ثلاثة أشخاص هي مسألة متعلقة بمبدأي التبسيط والاندماج المتماسك.

في جميع الحالات تقريباً، البناء الدرامي في الأفلام الروائية يلجأ إلى هذه الطريقة حيث يقدمها لنا كنظرة عامة معبرة عن الموقف الإنساني من خلال الأفعال الفردية. في التعبيرات العملية يمكن أن نجد هذا في أي مشهد يتطلب حشد عدد كبير من الأشخاص عندما نركز على الخبرات الرئيسية للشخصيات الأساسية المتواجدة داخل إطار مضغوط من حيث الشكل والوقت بينما تكون هذه المشاهد نابعة من تقاليد درامية إلا أنها مشابهة للطريقة التي نمارسها مع أي تجمع لأشخاص في الحياة الواقعية في حفلة عشاء مثلاً فان الناس ينظمون

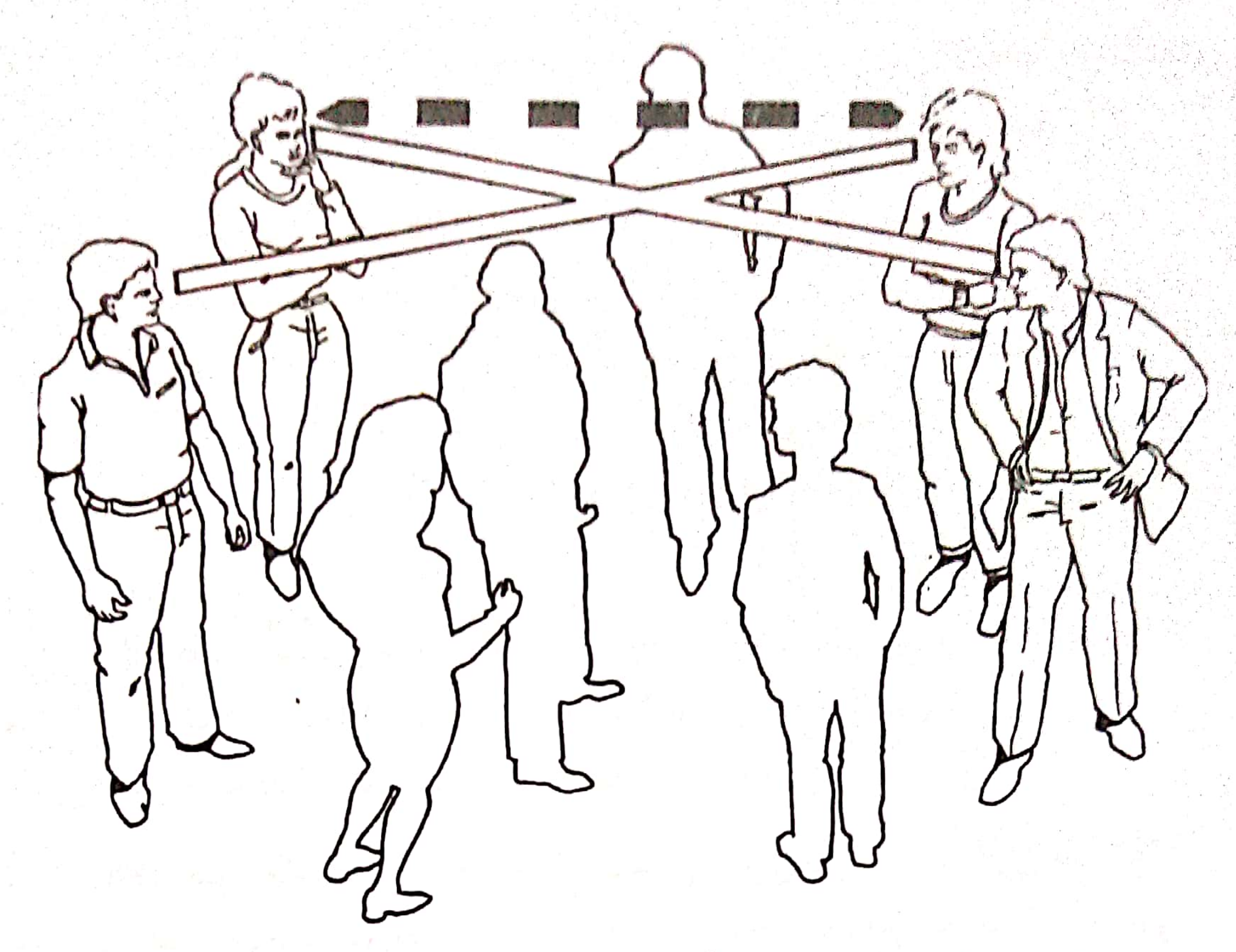


شكل 97

أنفسهم في مجموعات صغيرة لان الموضوع ببساطة يعتبر صعباً على أي شخص التحدث مع اكثر من خمسة أو ستة أشخاص في وقت واحد، عندما يلفت أحد الأشخاص انتباه الضيوف الآخرين فان ذلك يعبر عنه أساساً من خلال ترتيب خاص يظهر فيه شخصان فقط المتحدث والمتلقي عند تصوير مجموعة كبيرة يتحدث فيها عدة أشخاص، فان لقطات قريبة غالباً ما نستخدم



شكل 98



عند هذه النقطة يجب علينا التأكد بان كل هذا التركيز على خط الفعل والمنظر المراد تصويره من قبل الكاميرا يقتضي أسلوباً فعالا في القطع . في أي من الأمثلة السابقة المعنية بطرق تقديم المشاهد المتضمنة مجموعة كبيرة من الأشخاص فان بنية منظر واحد للكاميرا يمكن أن تستخدم، وان هذا بالطبع سيحدُ كثيراً من مشاكل الاستمرارية.

وبينما يكون من السهل تصور هذا بتخطيط مصور من زاوية عليا مأخوذة بعناية من الممكن حصول أي شيء نتوقعه إلا حالة واحدة هي أن تستخف بعملية تصور مشهد عندما تكون في موقع التصوير مع عدد كبير من الأشخاص. لكن مهما كانت درجة تعقيد الطريقة التي يقدم بها المشهد، فان جغرافية حركة الكاميرا في أي مشهد يمكن تحديدها بسهولة عن طريق تذكر خط الفعل باستمرار، أن هذا حقيقة سواء اخترت انتهاك الخط أم لا، المخرج الياباني "ياسوجيرو أوزو" والذي تطلبت طريقة إخراجه للمشهد اجتياز الخط، كان متماسكاً في رفضه للقواعد الخاصة بالاستمرارية كأي مخرج في هوليوود. أن الغرض من وصف



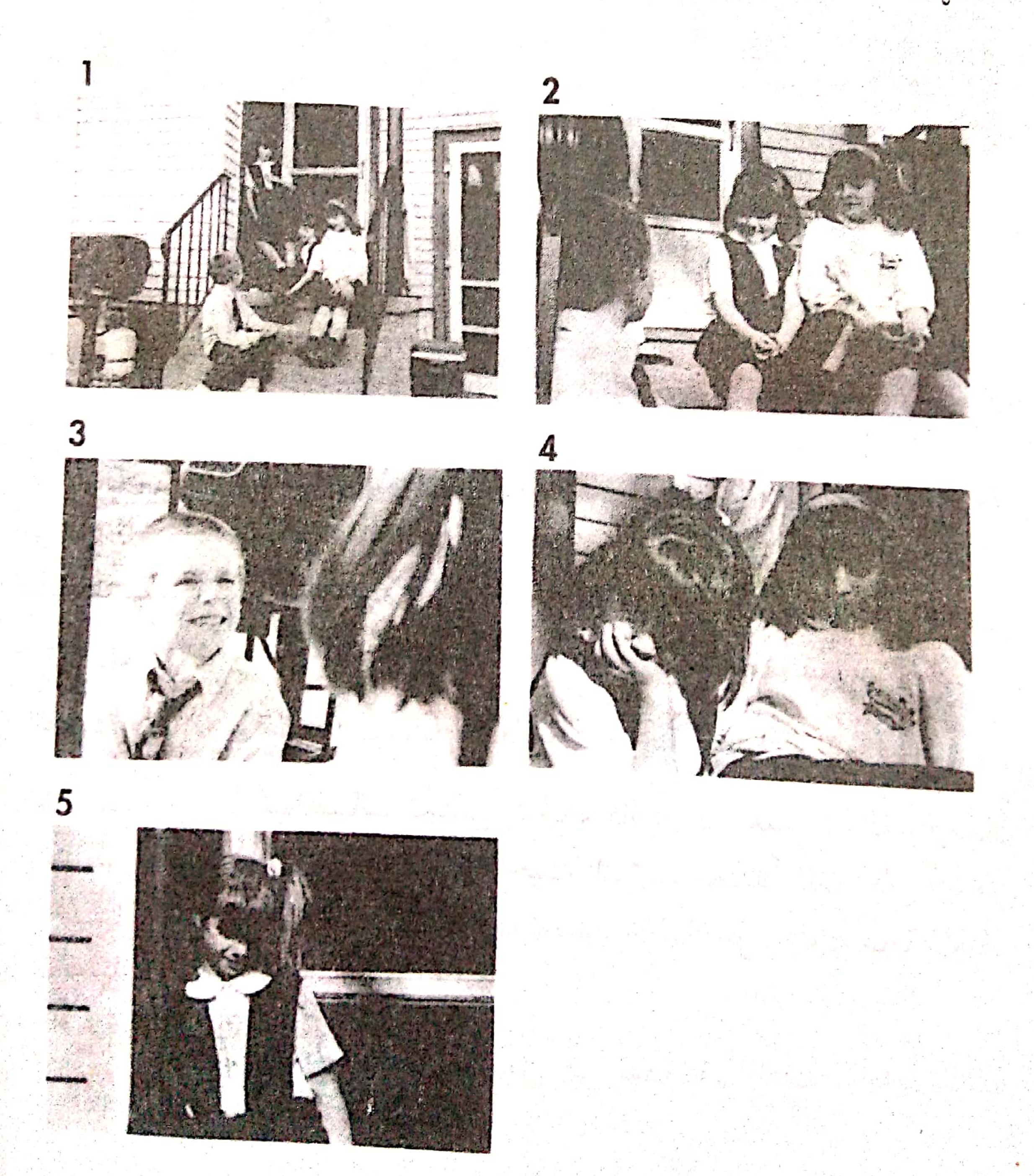
طريقة التقديم بلغة خط الفعل هو لمساعدة المخرج على تتبع أرجحيات ناصعة الوضوح بالنسبة له. الخط والنماذج المستندة على الخط ينبغي التفكير بها كنظام للتنظيم وليس كخيار جمالي. وإذا ما أعانك ذلك على تحقيق تقدم حقيقي نحو طرق جديدة للعمل، وكلما تعددت تلك الطرق كان ذلك أفضل.

النموذج A (رؤية 1): (A)PATTERN (VERSION ONE)

هذه المرة خمسة شخصيات تجلس بترتيب دائري في هذه الحالة بالإمكان تفسير طريقة التقديم "A ,I" أو "L" من حيث الترتيب معتمداً ذلك على أي من الشخصيات التي سيتم التأكيد عليها. أما تحديد خط الفعل، زاوية عامة للمنظر ونموذج التقديم هو من اختيارنا.

في هذا الموقف، زاوية المنظر المهيمن هي لقطة عبر كتف الجدة (OTS)

الجالسة والتي تظهر في الكادر 3. أن كل الشخصيات الأخرى يمكن تصويرها من هذا الموقع . لقطة معاكسة واحدة هي المطلوبة لمشاهدة الجدة في هذا الموقف فان خط الفعل هو مرن تماماً؛ السبب في ذلك يكمن في كون خط الفعل يحدد عموماً من خلال خط الرؤية الخاص بالشخصيات التي تظهر في المشهد. وكما ترى، هناك العديد من خطوط الرؤية الممكنة هذه الطريقة الدائرية في التقديم والتي نستطيع من خلالها وبسهولة تأسيس خط جديد في أي مكان من فضاء المشهد.



الإطارات 2, 3, 4 تظهر نموذجاً مونتاجيا والذي تكون فيه الشخصيات على جانبي الطاولة ظاهرة بلقطات ذات زاوية، أساسا يظهر ذلك طبعاً لوجهة نظر الجدة في الكادر 3. الخيار الغير متزمت هو لقطتان عبر كتف الجدة في كل مرة لأحد جانبي الطاولة، كما يظهر ذلك في الكادرين 5, 6.

النموذج: (L) PATTERN

إن هذا مثال جيد حول الكيفية التي يتم من خلالها معالجة مجموعة من أربع أفراد بلقطات قريبة، لقطات ثنائية ولقطات - ثلاثية. في هذا التنظيم تجلس الفتاتان جنباً إلى جنب وتؤدي هذه اللقطة بوضوح كلقطة ثنائية وتشكل مركزاً للمشهد. ونستطيع أن نؤطر الفتاتين كما لو كانتا شخصية واحدة تواجه الصبي، وان ذلك يعني بأننا جوهرياً نتعامل مع النموذج (I).

في الكادر "1" تنظم بنية المجموعة كاملة ونتحرك إلى لقطة واسعة عبر الكتف لقطة ثلاثية في الكادر "2" (الشخصية الرابعة - الفتاة الواقفة - تظهر جزئياً في الكادر) لقطة عبر الكتف - الثلاثية في الكادر "3" اللقطة - الثنائية في الكادر "4" واللقطة المتوسطة الفردية في الكادر "5" عملت كلها بالتعامل ببساطة ولمرة واحدة مع المشهد، موحية بوضوح لما يجب أن يقوم به المونتاج.

ولإظهار السهولة التي يمكن أن تكون عليها طريقة تقديم المشهد بلقطة أساسية واحدة. خذ بنظر الاعتبار الكادر "2" إذا ما تم تغيير مكان آلة التصوير أقداماً قليلة إلى اليمين مع رفعها إلى الأعلى، فان الشخصيات الجالسة جانبياً "بروفايل" والفتاة الواقفة هم في وضع أمامي.

النموذج A (الرؤية 2): (A) PATTERN (VERSION TWO)

هذه السلسلة التالية من الألواح الصورية التسعة تظهر ثلاثة طرق تقديم ممكنة للمقارنة بين نماذج التقديم A.,L,I. اللوح الأول من الصور "يضم الصور 1 , 2 , 3" حيث يظهر اتجاه الرأس مستقيماً نحو الأمام. من موقع أقرب لكن ما زالت تتوسط الشخصيات فان آلة التصوير حركت إلى اليسار واليمين حول محورها للحصول على اللوحين الثاني والثالث.

في التسلسل الثاني من الصور نفتح بلقطة للفتاة من الخلف وهي واقفة في جانب الكادر بمواجهة الأطفال الثلاثة الجالسين مما يجعل هذه اللقطة خاضعة لتصنيف النموذج (L) في نفس الوقت فقد تم تحريك آلة التصوير ووضعها في مكان مواز لخط الفعل وخارج فضاء المشهد. لقطتان ذات زاوية الأولى مفردة والثانية لقطة – ثلاثية كما هو واضح في الكادرين "5, 6".

في التسلسل التالي لدينا طريقة تفسير لنفس المشهد خاضعة للنموذج (A) لنفس المشهد في هذه الحالة تقف الفتاة مصطفة ولذلك نرى المجموعة الجالسة تحيط بالفتاة من الجانبين في الكادرين 7 و8 في هاتين اللقطتين فان خط الفعل عملياً يبزغ من خلال موقع الكاميرا.

بالإمكان أيضاً خلط النماذج إذا نظرت إلى الكوادر عموديا، على سبيل المثال الألواح 1, 4, 7 لقطات تمثل النماذج I, L, A تعمل معا بطريقة مريحة. الخيار من الناحية الجوهرية بين التأطير المتناسق الأجزاء والتأطير الغير متناسق وان هذا هو من اكثر الأشياء وضوحاً في اللقطة، نموذج اللقطة المعاكسة.



الأمكنة الأمامية لبنية مفردة في مشهد:

FRONTAL POSITIONS FOR SINGLE SETUPS

إلى الآن الاحتمالات السابقة لتقديم اثنين، ثلاثة وأربعة أو عدد شخصيات أكثر. في اللقطات الحوارية المتسلسلة ينبغي ان تكون معروفة كما هو الحال مع التأطير الشخص والنماذج المونتاجية. في المجموعات متوسطة الحجم وعندما يكون كل شخص هام على المستوى الدرامي، فان التقديم في هذه الحالة يكون مرغوباً به من خلال لقطة أساسية. الأمثلة الثلاثة التي ستتعاقب تظهر طريقة تقديم غير متناسقة مع استخدام للعمق في توزيع الشخوص داخل الكادر.

1



في لقطة أساسية للمجموعة والتي يتم من خلالها تقديم الفعل من وجهة نظر واحدة، أصبحت الشاشة بكل سهولة كخشبة مسرح. فضلاً عن الحصول على طريقة تقديم للمشهد عبر الإطار، بالإمكان تقديم المشهد بتوزيع الشخوص بموازاة محور العدسة، كما هو الحال مع مجموعة من الصبية في ممر داخلي في أحد البيوت كما هو واضح في الكادرين 1, 2. نشاهد الشخصيات جانبياً "بروفايل" الشخصيات في مقدمة الكادر يمكنها أن تستدير بعيداً عن الكاميرا بين الحين والآخر كاستجابة ورد فعل إلى الشخوص في خلفية الكادر، ويمكن توجيهها للتحدث أو الاستجابة إلى الشخصيات التي تقف في الجهة المقابلة كذلك.

2

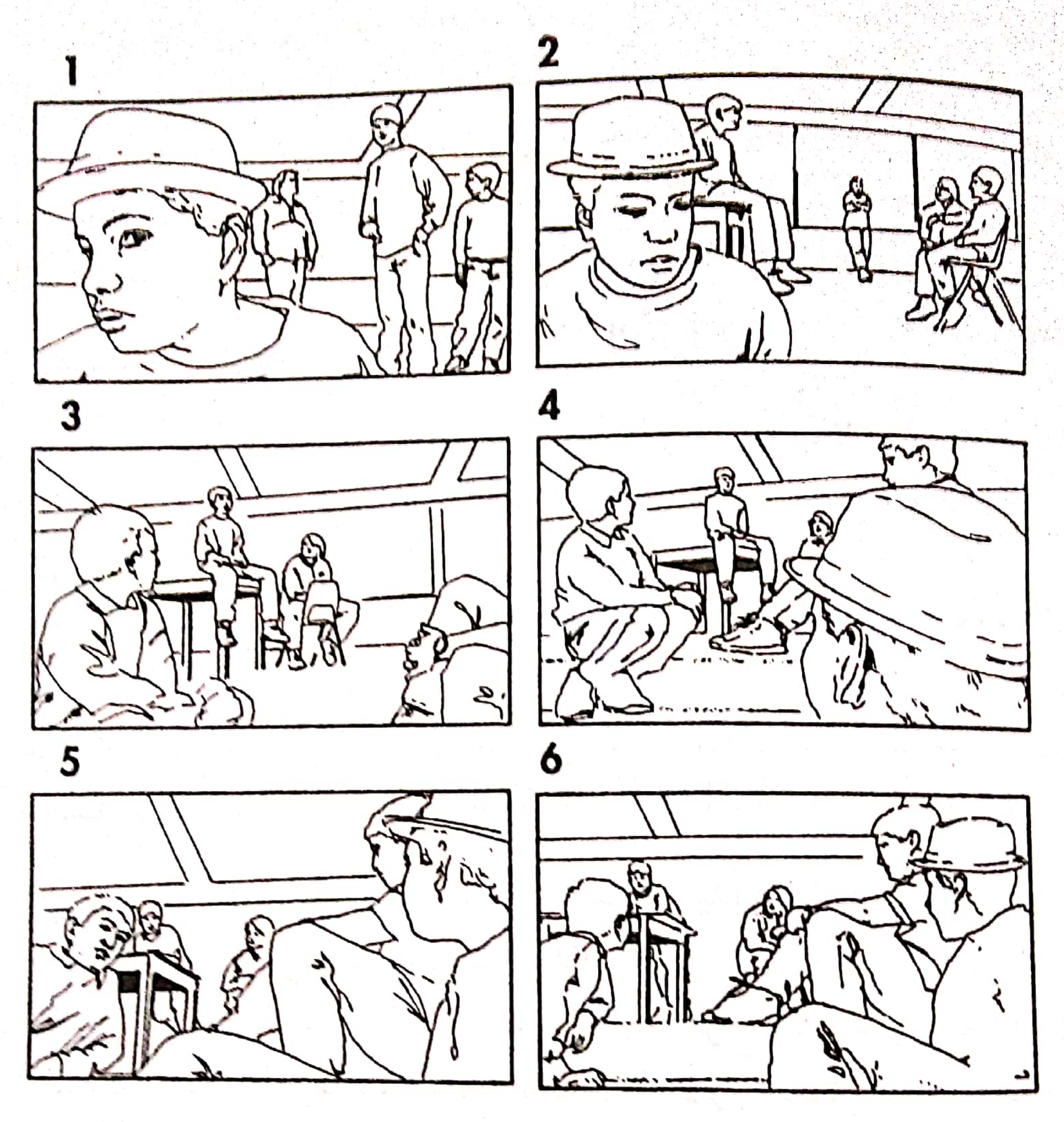


مواقع توزيع في الواجهة والعمق، IN- DEPTH FRONTAL POSITION

في هذه السلسلة التالية من الكوادر، تم استخدام تركيب الشخصيات في العمق مع وضع إحدى الشخصيات في مقدمة الكادر قرب الكاميرا. أن التركيب المبالغ فيه والقريب من التشكيلات المسرحية في الكادر "3" تم تخفيفه وتلطيفه في الكادر "4" وبناءاً على ذلك شكلّت الشخصيات في خلفية الكادر مجموعة تتمتع بحرية نسبية في الحركة من حيث الترتيب أن التحول الحاصل في تركيب الكوادر من 1 إلى 6 يمثل التطور الذي حصل على المنظر بواسطة المخرج والممثلين والمصور. والكوادر من 1 إلى 6 بأجمعها ما هي إلا طرقاً متعددة للتعامل مع نفس المشهد، مع الكادر "5" أصبحنا قريبين جداً إلى حل معقول، على آية حال فأني من المحتمل أن أقوم بإحضار الشخص الجالس في يمين الكادر إلى الأمام قليلا.

عندما يتم تقديم مجموعات من الأشخاص أمام الكاميرا، يخشى المخرج في بعض الأحيان من عدم مشاهدة شخصياتهم بوضوح في الكادر. أن النتيجة المترتبة على التركيب المبالغ فيه للشخصيات تمثل مسرحة للمشهد السينمائي، وان الشفاء الوحيد من هذه الحالة هو تجاهل مثل هذه التأطيرات المقترحة. في الأمثلة التالية تتداخل الشخصيات أو أن تقطع عن طريق الإطار، وان هذه الحرية

تتيح خيارات عديدة أكثر لتقديم الفعل هذا الأسلوب في التركيب متعارف عليه كتأطير مفتوح وسوف يناقش بشكل أوسع في فصل قادم.



الحشود والمجاميع الكبيرة: CROWDS AND LARGE GROUPS

في ختام الجزء المتعلق بتقديم المشاهد الحوارية نصل إلى معاجلة الشخصيات الفردية عندما نكون ضمن حشد من الناس أو ضمن أي تجمع كبير من الناس. عندما نحاول أن نقدم مشهداً حوارياً في حشد، فان الشخوص المشتركة في المحادثة لا تزال خاضعة من حيث التنسيق مع المفاهيم التي طبقناها مع اثنين أو ثلاثة أو أربعة شخصيات، على أية حال ما زال في المتناول بعض الطرق الفنية الإضافية التي تقوم بها الكاميرا لحل بعض المشاكل المتعلقة

بالحيز المكاني والتي تبرز في فضاء المشهد المعبأ بكثافة الأشخاص.

هنالك طريقتان أساسيتان للاقتراب من تصوير الحوار في وحول حشد ما: أما أن تكون الكاميرا في داخل الحشد تنظر خارجاً أو أن تكون خارجه وتنظر إلى الحشد (نحو الداخل). التنفيذ الخاص بكل طريقة من طريقتي الاقتراب تلك تعتمد بشكل كبير على البعد البؤري للعدسة التي تستعملها. اللقطات المؤطرة من خلال الفعل عادة ما يتم تنفيذها بعدسات عادية أو واسعة بينما اللقطات المأخوذة من خارج الفعل تصور بعدسات مقرّبة (TELEPHOTO).

العدسات المقرّبة: TELEPHOTO LENSES

بعيداً عن الإمكانات المرئية المحددة للقطة البعد البؤري فقد أصبحت العدسات المقربة مشهورة الاستخدام في تصوير الحشود ولأسباب سوقية "لوجستية". على سبيل المثال، من الممكن محاكاة الحشود الكبيرة من الناس بعدد محدد من اللقطات الإضافية والمثبتة ببراعة في العمق دعماً للقطة المأخوذة بالعدسة المقربة. بالإضافة إلى ذلك وبسبب ضحالة عمق الميدان، فان العدسة المقربة تستطيع عزل الشخصيات الرئيسية عن عناصر مقدمة الكادر وخلفيته سواء أكان ذلك الحشد مرتباً حسب رؤية المخرج أو كان حشداً حقيقياً.

في نفس الوقت، بالإمكان وضع آلة التصوير بعيداً عن الحشد، فاسحين المجال أمام المصور للعمل بيسر سهولة. علاقات الحيز المكاني باللقطة نفسها وبين اللقطات غير دقيقة لضحالة عمق الميدان وان موقع التصوير المحدد الفعل من الصعب تعينه. العدسات المقربة تسمح للمصور العمل في أي حشد بشكل منفصل وتفسح له المجال لتصوير الممثلين في المواقف الحقيقية (كما هو مبين في الصور الملحقة بهذا الجزء).

إن استخدام العدسة المقربة تتطلب الاحتفاظ بالكاميرا خارج نطاق الفعل. إذا كانت الكاميرا في وسط الحشد، فينبغي أن تكون آلة التصوير بعيدة تماماً عن الممثلين لتأطيرهم، وعند ذلك تسمح الكاميرا لكثير من الأشخاص والأشياء لتتوسط بين الكاميرا والشخصيات المصورة. النتيجة عند ذلك تؤدي إلى أن يكون الحشد سبباً من أسباب زعزعة الأشخاص الذين يؤدون أدوارهم لذلك فان

العدسات المقربة التي تصوّر شخصيات محددة ضمن حشد يجب أن يتم تنظيمها بعناية وذلك من اجل اختيار العدد المناسب من الناس الذين يتحركون بين الكاميرا والشخصيات المؤدية للدور طالما أن عدد محدودا من الناس سيكونون هم المعنيين بالموضوع، فان 10 أو 15 شخص من الكومبارس سيجعلون الحشد يبدو كأنه حشد كبير.

العدسات الواسعة: WIDE LENSES

إن تهيئة مشهد لعدسة واسعة هو أصعب بكثير عموماً، حيث تكون آلة التصوير داخل الفعل، قريبة من الشخصية التي تصورها. كما هو الحال مع لقطة مصورة بعدسة مقربة، فان الكومبارس يجب أن ينظموا بعناية بين الكاميرا والشخصية، لكن عمق الميدان الأكبر ووضوح الرؤية للعدسة العادية هما من الأشياء التي يمكن التهاون بها عندما يتعلق الموضوع بالتأطير. أن تحديد مواقع الشخصيات وأكثر حرجاً وأهمية، وان أي تغيير طفيف لأي من العناصر سيؤدي إلى تحطيم اللقطة. إذا تحركت الكاميرا والشخصية في مكان ما تزاد الحاجة إلى مزيد من الكومبارس، وسبب كون الكاميرا داخل الفعل، فان ربع استدارة تتطلب فضاء مقداره 90 وان هذا يتطلب العشرات وربما المئات من الكومبارس لشغل ذلك الفضاء في نفس الوقت فان آلة التصوير والعاملين يعملون بمربعات قريبة ويحركون عربة دوللي أو أجهزة إضاءة لإيضاح مناطق التصوير.

من أجل كل ذلك، فان العدسة العادية تكون قد قررت مزايا ابتكار جغرافية مكان مفهومه وقابلة للاستيعاب، ناهيك عن التوضيح النوعي لما تصوره. عادة ما يكون من الضروري تقديم الفعل الجسماني بعدسات أوسع، بينما يكون بالإمكان تقديم مشاهد الحوار بالعدسات المقربة نستطيع الآن أن ننظر إلى بعض الأمثلة للقطات حقيقية.

مقارنة أنواع العدسات عند تصوير مشاهد حشود من الجمهور

LENS COMPARISONS FOR CROWD SCENE

السهم يؤشر الشخصين اللذين هما محور اللقطات. الإطار "1" لقطة واسعة من

الكادر "2" هو لقطة من خارج الحدث صورت من زاوية معتدلة (35 ملم) خلال استعراض تصويرنا الشخصيتين في خضم الحدث مستخدمين عدسة (40 ملم).

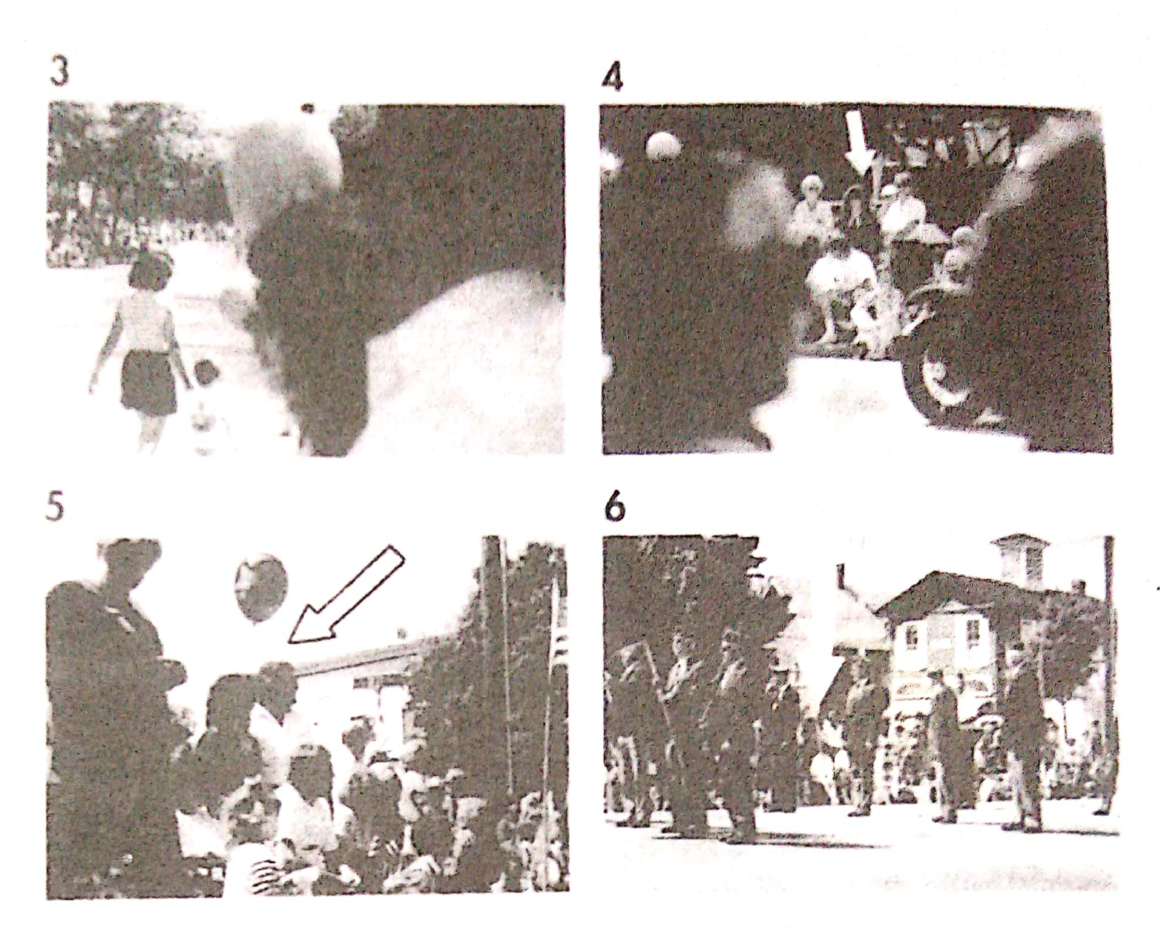


1



2

في الكادر "3" نحن في نفس الجانب من الشارع الذي تقف فيه الشخصيتين، هذه المرة بعدسة أقرب لتقريب خلفية الكادر. واحد فقط من التأثيرات الطفيفة الغير متزمتة حيث نرى الشخصيتين بوضوح طفيف وغير متكامل بسبب ضحالة عمق الميدان. بينما نرى بعض المخرجين يعترضون عندما يسمح لبعض من شخصياتهم الرئيسية أن تظهر بوضوح طفيف حتى ولو استر تأثيرهم كمركز للحدث في مثل هذه اللقطات أنا أجد أن تمييز الشخصيات يحصل إذا كانت ملابسهم أو مظهرهم قد تم تأسيسه في لقطات سابقة الكادر "4" أخذ بعدسة "500 ملم" وقد صور من مكان عبر الشارع مستخدمين وجود اثنين من المشاهدين في مقدمة الكادر كوحدات للتأطير أخيراً الكادر 5 و6 مأخوذ من المحيط الخارجي للحدث، قريباً جداً من كثافة الحدث، فقد صوّر بعدسة "50 ملم".



نختم هذا الجزء بمقارنة بين العدسات الأولى عدسة "40 ملم" وتظهر الشخصيتان في مستوى منتصف الكادر، الثانية هي عدسة "50 ملم" وتظهر الشخصيتان في مقدمة الكادر وأخيراً العدسة "300 ملم" حيث تكون الشخصيتان ظاهرة في خلفية الكادر.





عدسة 50 ملم



عدسة 300 ملم

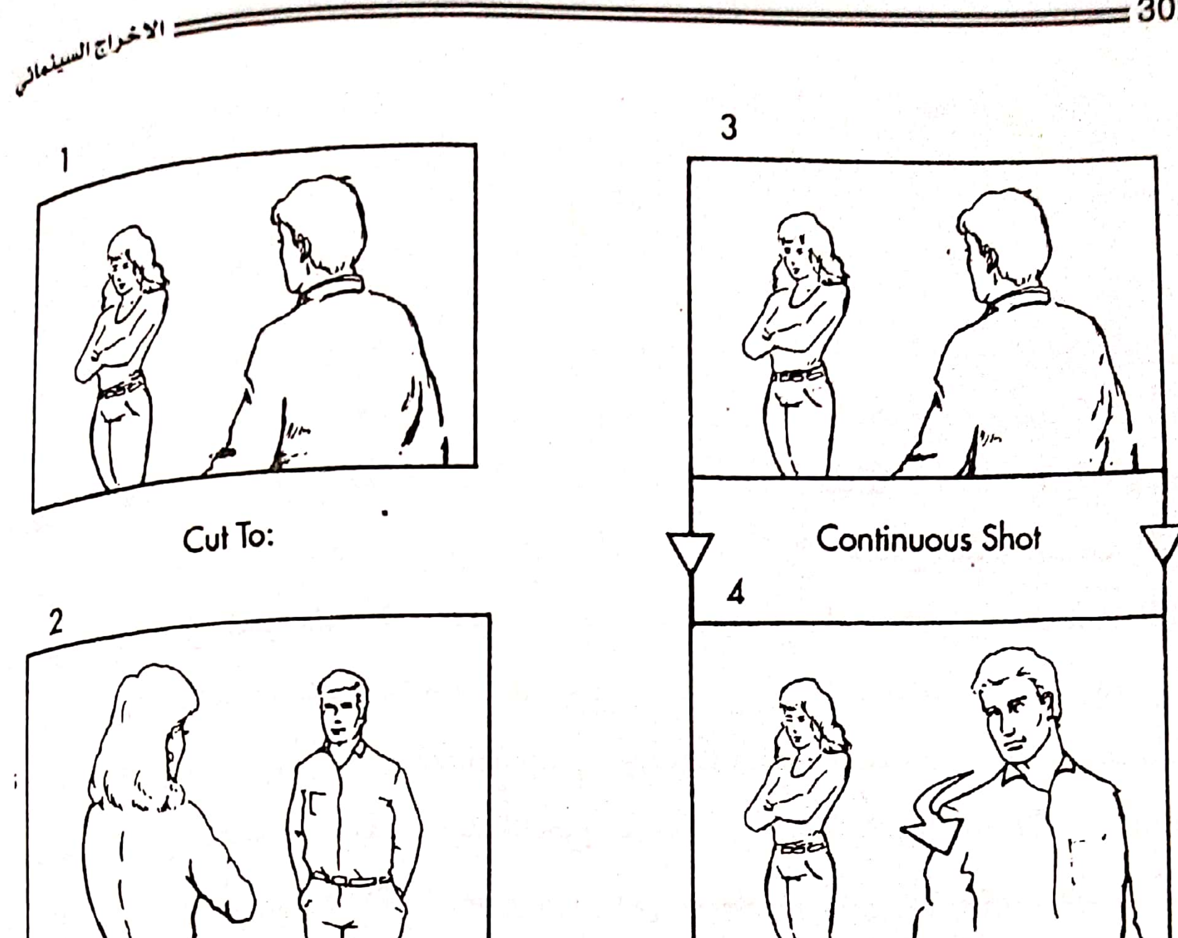
12: تقديم المشاهد المتحركة Mobile staging

عندما ترك الفنان فريد أستير برودواي ملتحقاً باستوديوهات (RKO) أطلق حكمته المشهورة حول علاقة فن الصور المتحركة بالرقص بهذه الطريقة: (إما أن ترقص الكاميرا أو أرقص أنا) هذه النصيحة الثمينة جداً لفنان الاستعراضات

الراقصة ينبغي أن نتبعها، لكنها أيضاً تعتبر طريقة بارعة الإيجاز لوصف الطريقتين الأساسيتين لتقديم الحدث المتحرك: حركة الكاميرا أو حركة الموضوع.

في الفصول الثلاثة السابقة حول تقديم الحوار بنينا لقطات متسلسلة عن طريق استخدام وجهات نظر متعددة للكاميرا لتوجيه انتباه المشاهدين - تحركت آلة التصوير حول الممثلين الذين بقوا في أمكنتهم المهيأة لذلك. هناك بديل لهذه الطريقة عند تقديم الحدث: توجيه انتباه المشاهدين من إحدى الشخصيات إلى أخرى عن طريق تحريك الشخصيات بالفضاء المؤطر بآلة التصوير. عملياً، كلا الطريقتين غالباً ما يتم استخدامهما معاً لتقديم لقطات متعددة ذات سيولة متسلسلة درامياً. بالإضافة للقطع إلى وجهات النظر المتعددة معاً وتحريك الموضوع في الكادر، نستطيع أيضاً تحريك الكاميرا انتقالياً "Tracking" أو لقطة (Crane). هذه الطرق الثلاثة لتصوير الفعل بتسلسل تمثل المدى الكلي لآلة التصوير والتكنيك المستخدم في تقديم الموضوع.

في الشكل (100) الكادر 1 و2 يصوران لقطة بسيطة مع استخدام مونتاج لقطة عكسية مؤطرين إياها بلقطة عبر الكتف (OTS). هذه هي طريقة مباشرة للتعامل مع مشهد حواري إذا كانت الشخصيات ثابتة. البديل هو السماح للمثلين بأخذ مواقع جديدة كجزء من الحدث بلقطة مفردة، كما هو واضح في الكوادر 3 و4. وبجعل الرجل يستدير إلى الخلف في الكادر 4 نحصل على منظر أمامي والذي غالباً ما يتطلب لقطة جديدة.

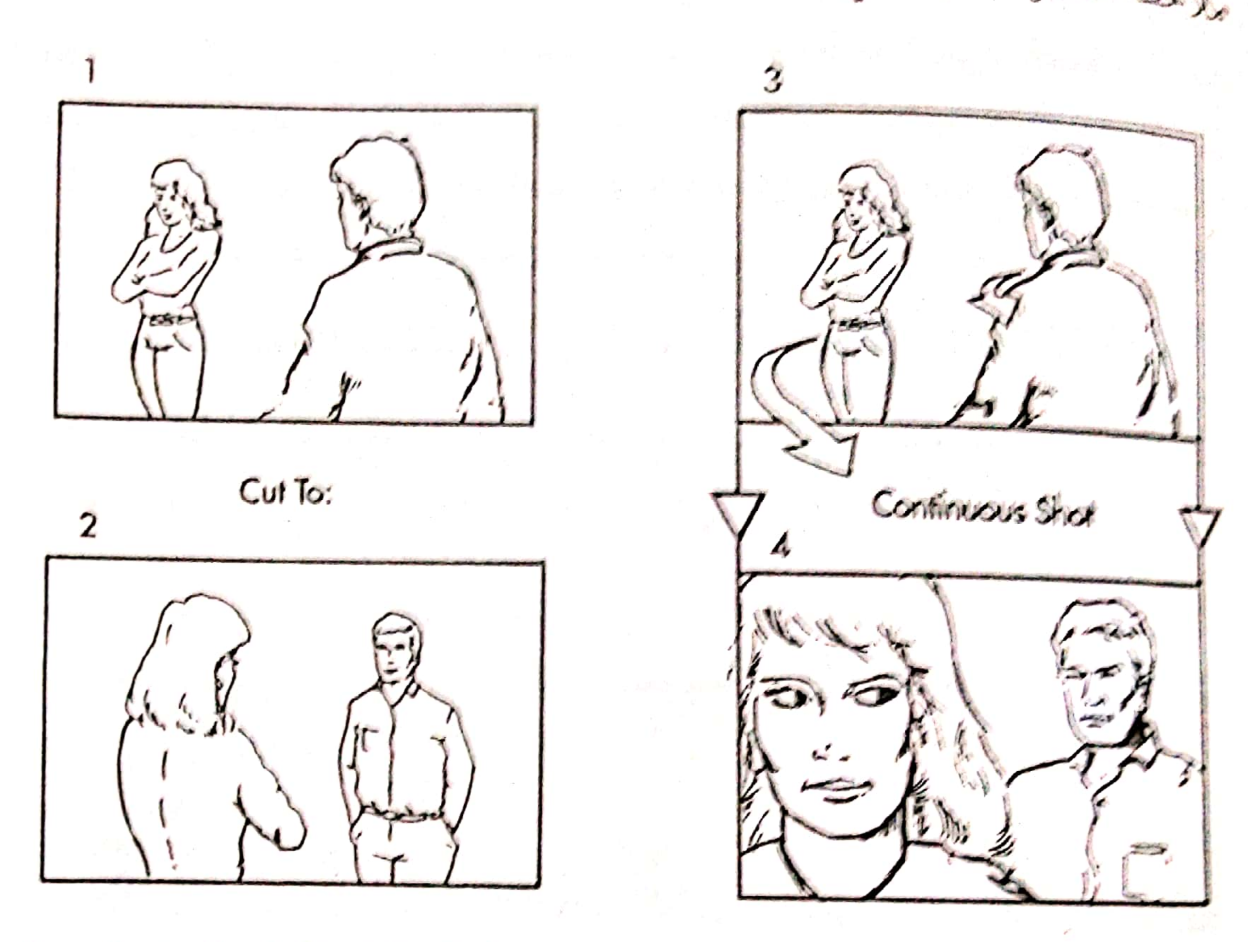


شكل 100: الكوادر 1 و2 تظهر، نموذج قطع لقطة معاكسة. 3 و4 تمثل لقطة مستمرة التي من خلالها يستدير الرجل ليواجه الكاميرا. هذه الطريقة البارعة تستخدم التقديم المتحرك للوصول إلى نفس النتيجة في حالة استخدام المونتاج.

التنويع في نفس الفكرة عن طريق تعويض حركة الممثل بالمونتاج واضح في الشكل (101). هذه المرة الفتاة في خلفية اللقطة وتتقدم للأمام نحو الكاميرا إلى أن نراها بلقطة كبيرة. لقطة الرجل وظهره إلى الكاميرا في الكادر "1" يستدير معها لنرى كليهما يواجهان آلة التصوير. معنى ذلك أننا حصلنا بهذه الطريقة على المعادل للقطة المتوسطة عبر الكتف (OTS) لقطة قريبة ولقطة ثنائية دون الحاجة إلى استخدام القطع.

هذان المثلان باستخدام التقديم المتحرك سيعطيك الفكرة الأساسية. المعيار الوحيد الذي ينبغي أن يقابل هو أن حركة الممثل ينبغي أن تحصل سواء أكانت بتحريض أم بدونه. هذا النوع من التقديم يقع تحت تصنيف التسمية التالية "حرفية الإخراج "Stage Business" إن هذا ممكن أن يعني شيئاً ابتداء من إشعال سيكارة (الطريقة الكلاسيكية في حرفية الإخراج خلال الأربعينات) إلى الحركة

في غرفة النوم لارتداء الملابس في الصباح. ولا يجب عليك مطلقا إختراع شيء مصطنع لغرض إضافة فعل إلى المشهد. إذا كانت القصة، والممثلان وعملية الإخراج يعملان معاً، ستبزغ أفكار من خلال هذا التزاوج الدقيق الناتج عن ملاحظة التصرف الإنساني.



شكل 101: هذه الكوادر تمثل لقطة واحدة. عن طريق استخدام المقاطع المتحركة، نرى الممثلين في مواقع وأحجام مختلفة، كما لو أننا قد استخدمنا القطع بين مواضع مختلفة للكاميرا.

بناء المقاطع الحركية Building Blocks

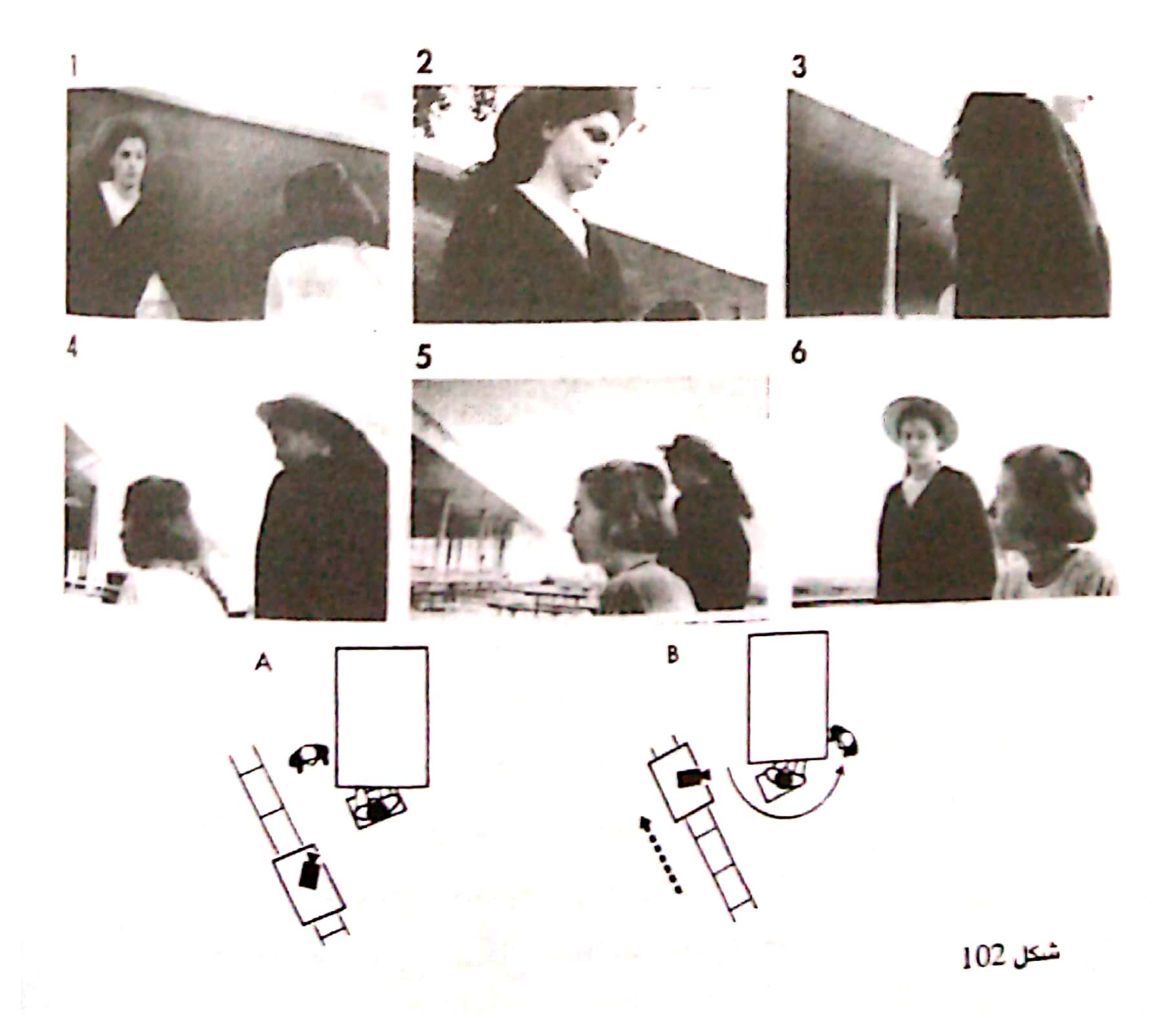
فكر بأطول وأكثر المشاهد التي سحرتك وتستطيع أن تتذكرها من فيلم، تخيل الآن كيف يمكنك أن ترسم تلك اللقطات في لوح قصصي. طالما أنك لا تستطيع أن ترسم بشكل وصفي حركة مستمرة بلوح صوري واحد، فعليك أن تختار لحظات رئيسية في الحدث وتقوم برسمها في سلسلة من الألواح. بعد أن تصبح هذه الألواح جاهزة تصبح العملية سهلة وبطريقة معقولة لسبب أن أغلب الفعل المقدم قد تم تقطيعه على شكل لقطات معبرة عن التركيبات المحددة لتلك

اللحظات الرئيسية الراقصة وباستمرارية سلسة. نستطيع أيضاً أن نعكس العملية ونستنبط بناء لقطة ذات استمرارية من بين اللقطات الرئيسية للأحداث الخاصة بالفعل.

لقد شاهدنا بناء المقاطع بهذه الطريقة من الاقتراب من خلال النماذج وطريقة تحديد أماكن الممثلين والموضحة بالصور والتخطيطات في الفصول السابقة حول طرق التقديم. إن إنجاز الحركات الراقصة مع الممثلين هي مسألة لا تعدو أكثر من ربط النماذج والمواقع المختلفة عند ذلك ستكون كافة المناظر المفصولة للمشهد قد تم إيصالها بلقطة مفردة واحدة.

تقديم المقاطع المتحركة "مثال 1" Mobile Staging (Example One)

دعونا نحاول بناء موقع - ثنائي بسيط بلقطة متسلسلة مستخدمين حركة الكاميرا والموضوع الذي يكرر احتلال موقع آخر في اللقطة. هذه الخطة البارعة واضحة



شكل 102

في الشكل (102)، حركة الكاميرا والممثل تمثل لقطة واحدة غير مجزأة. الخريطة المرافقة توضح من وجهة نظر فوقية جغرافية المكان.

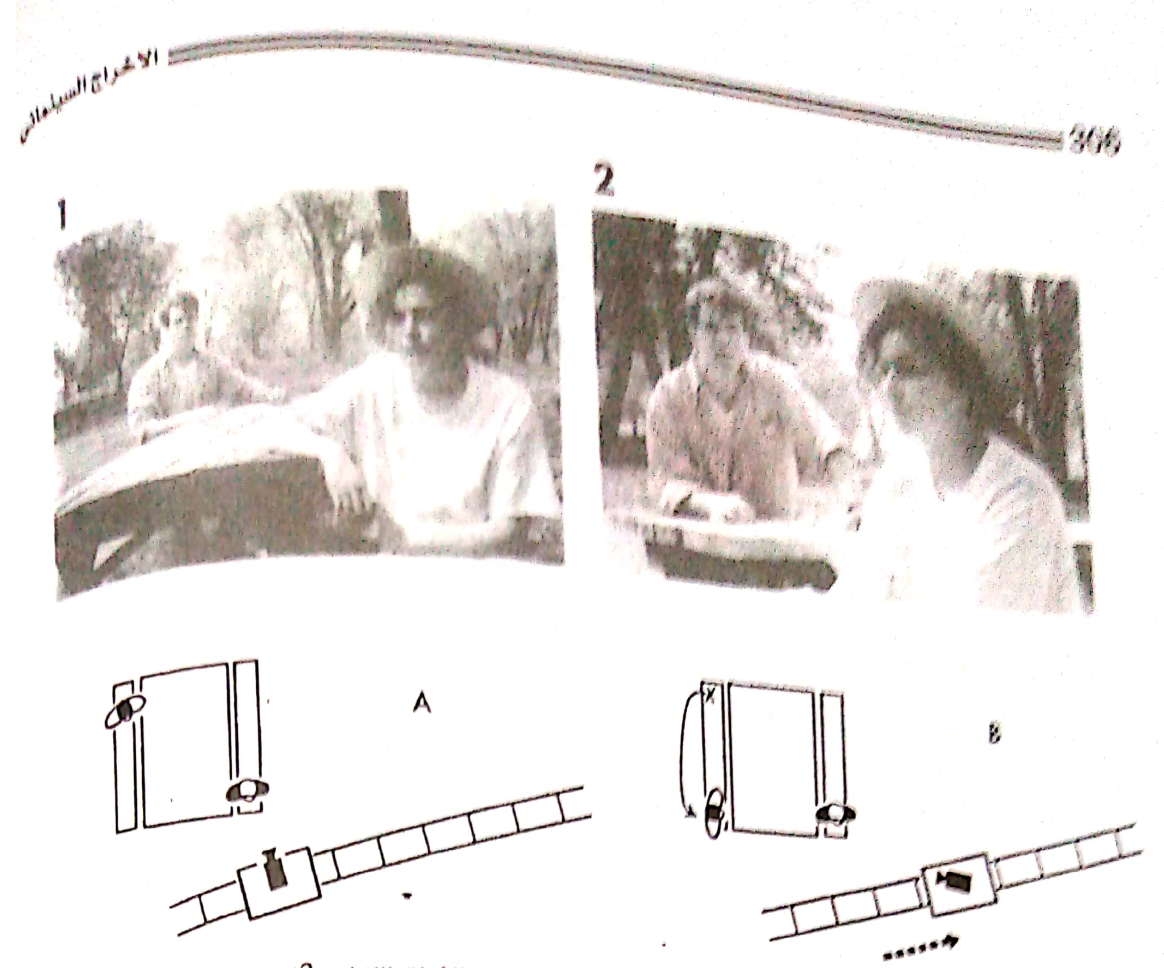
تخيل أن الفتاتين اللتين تراهما في الصور الفوتوغرافية يتحدثن لعدة لحظات بلقطة واسعة عبر الكتف (OTS) في الكادر "1". بدلا عن القطع إلى لقطة جديدة للفتاة الجالسة عندما تبدأ بالحديث، نحرك الكاميرا بعربة دوللي إلى الأمام مسافة 4 أقدام بينما الفتاة ذات القبعة تمشي إلى الجانب الآخر من الفتاة الجالسة. في هذه النسخة فقد تحركت الكاميرا وتحركت الشخصية في آن واحد، وأن الشكل النهائي للتقديم في الكادر "6" يسمح لنا بمشاهدة كلا الممثلين: من المحتمل أن تدرك هذا الترتيب هو الترتيب الخامس الذي تحدثنا عنه ورأيناه في الفصل التاسع في طريقة تقديم شخصيتين.

هذا النوع المحدود من الحركة، الذي من خلاله يتحرك الشخص في الاتجاه المعاكس للكاميرا يدعى "الحركة المضادة "Counter Move". في هذه الرؤية الفتاة التي تمشي إلى ما وراء الكاميرا ليست حاضرة في الكادر في هذه اللحظة، لكن الفعل بأكمله قصير جداً ولا يستغرق سوى بضعة ثواني لكي ينتهي. من الكادر 1 إلى الكادر 6. بالطبع، التغييران في التوقيت والموقع أخذا بنظر الاعتبار ويمتلكان قدراً كبيراً من التأثير على التأكيد الدرامي من داخل المشهد.

الآن نحن جاهزون للمحاولة مع لقطة متسلسلة بطريقة أكثر طموحاً تماماً مستخدمين نماذج تقديم ومواقع تعلمناها في الفصول الثلاثة الأخيرة. نستطيع أن نبدأ بترتيب الموقع "4"، الرؤية رقم "8" لاثنين من الشخصيات في التقديم المصحوب بحوار (الفصل 9) ونزاوجها مع ترتيب آخر حول طاولة في متنزه. الصفحات التالية توضح كيف أن سلسلة من لقطات منفصلة يمكن أن تنظم سوياً في لقطة واحدة عن طريق تحريك الممثلين والكاميرا.

التقديم المتحرك (مثال 2) Mobile Staging (Example)

في الكادر "1" ترفض الفتاة الاعتراف بوجود الشاب. يتحرك إلى الأمام ويجلس في نهاية الجهة المقابلة من المنضدة في الكادر "2". التخطيط السينمائي يُظهر حركة الكاميرا للتناغم مع الحركة الجديدة.



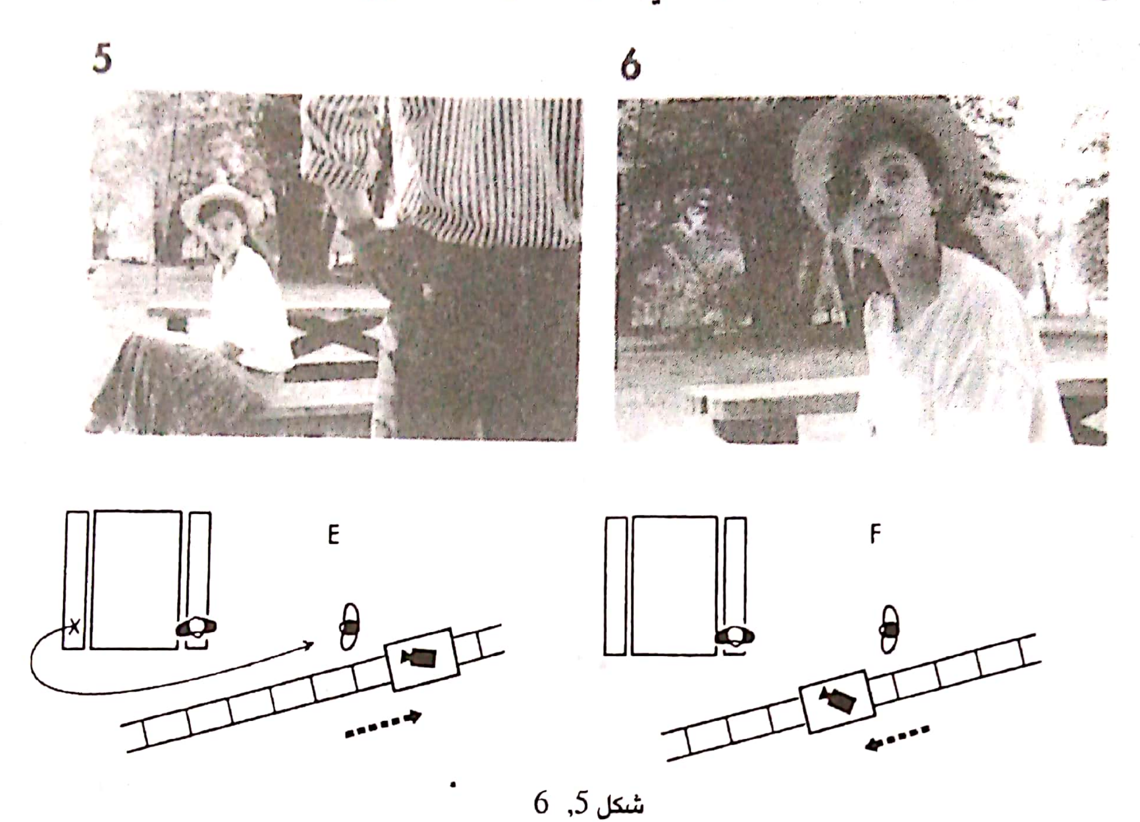
الشاب محبط، يقف ويمشي بضعة خطوات بعيداً، لا يزال يتحدث إلى الفتاة (الكادر 3). بعد لحظات معدودة يعود إلى المنضدة (الكادر 4) ويحاول بغضب حث الفتاة نحو نوع ما من الاستجابة. الكاميرا لم تتحرك على الشاريو خلال هذا الفعل.

3
4

C
D

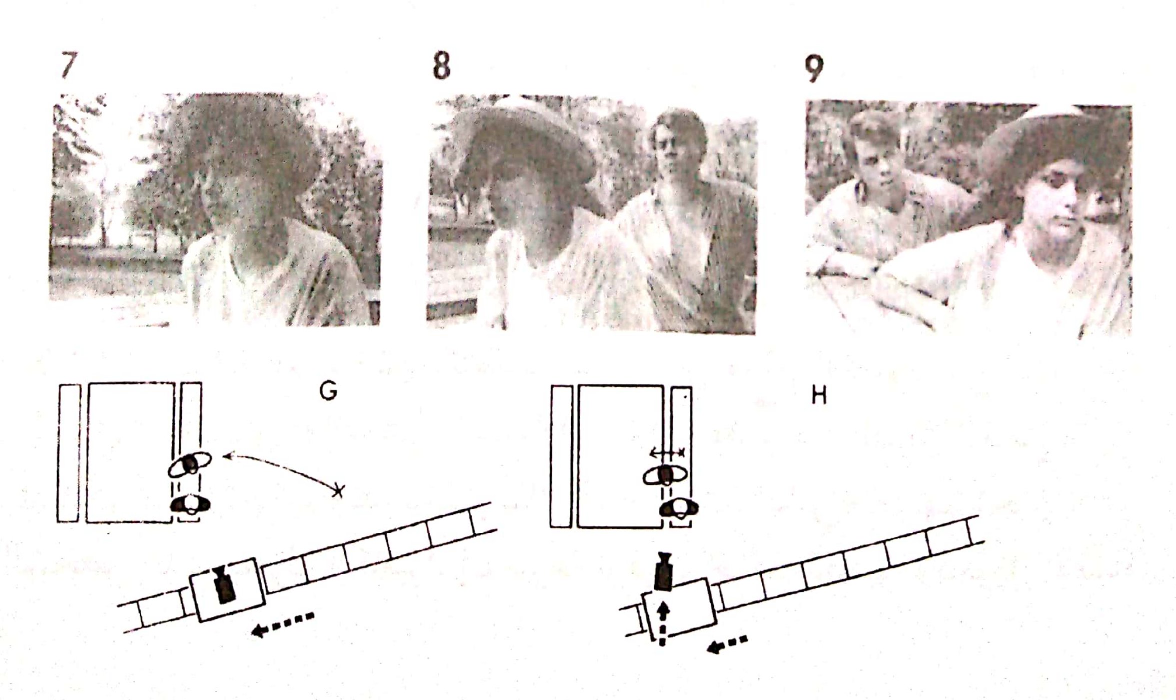
شكل 1 2 3 4ض

يتجه الآن الشاب نحو الكاميرا وتتحرك بحركة شاريو متقدمة عليه بضعة أقدام قبل أن يستدير لمواجهة الفتاة في الكادر "6". عندما يحدث هذا تعود الكاميرا نحو الفتاة بحركة الشاريو تاركة الشاب خارج الكادر. لحظة حصول الكاميرا على لقطة متوسطة للفتاة تستغرق في فترة استراحة قصيرة لعدة لحظات.

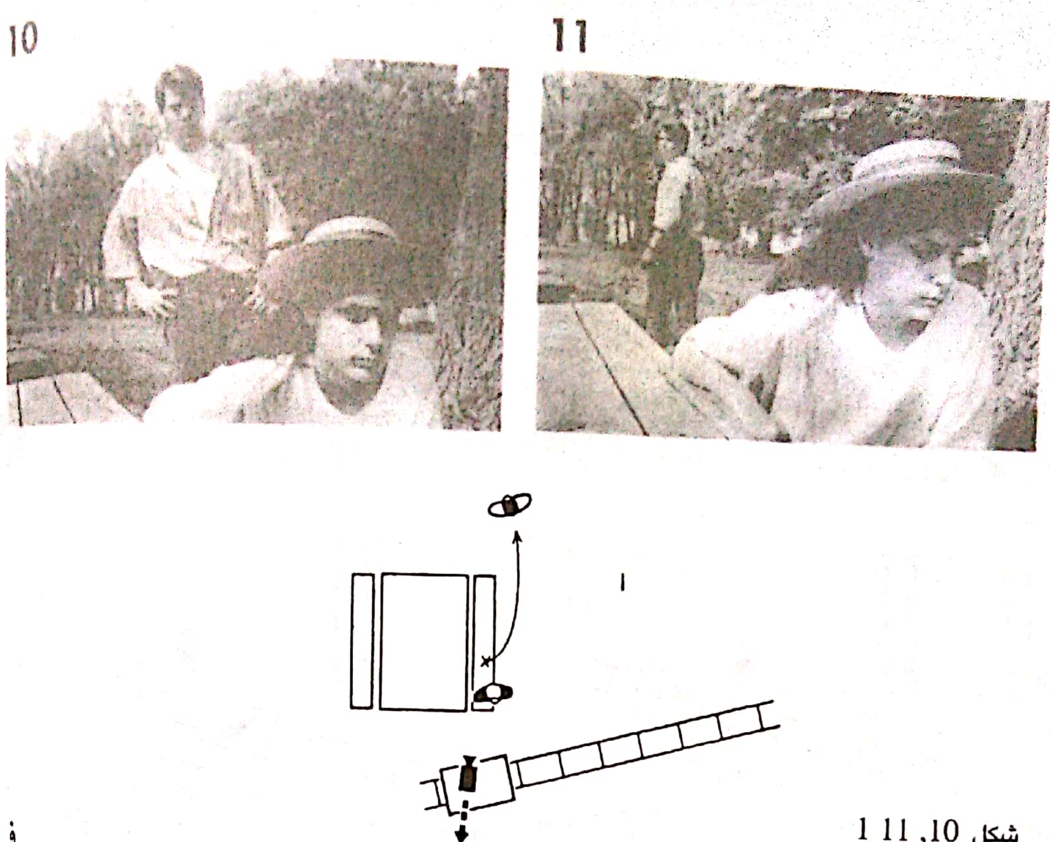


شكل 5, 6

تتحرك الكاميرا ببطء أمام الفتاة في الكادر "7" عندما يدخل الشاب اللقطة، جالسا خلفها في الكادر "8". تصل الكاميرا إلى عدة لحظات من الراحة، لكن عندما يتكئ الشاب مائلاً على المنضدة يساراً تتحرك الكاميرا معه وتندفع نحو لقطة أقرب عندما يقوم الشاب بمحاولته النهائية بمناشدة الفتاة في الكادر "9"



في النهاية يستسلم الشاب ويقوم بإلقاء الجزء المتعلق به من الحديث وينهض واقفاً في الكادر "1". ترتد الكاميرا إلى الوراء بضعة أقدام نحو لقطة أوسع عندما يسير الشاب مبتعداً. الشكل النهائي لتأطير اللقطة نشاهده في الكادر "11".



شكل 10، 11 1

في هذا المثال من التقديم المتحرك في لقطة متسلسلة استخدمنا عدة طرق فنية مختلفة للحصول على أقصى طاقة عملية من سكة الشاريو ذات 15 قدم. هذا لتضمين التقديم في العمق ولتنويع التأطير. محركين الكاميرا بحركة "Pan" من الوضع الثابت نحو موضع جديد، متحركين مرة أخرى عن طريق الشاريو في نفس الفضاء بعكس اتجاه رؤية الكاميرا، متابعين شخصية واحدة (الشاب) ثم بعد ذلك (الفتاة) مندفعين بالكاميرا نحو الشخصية ثم الارتداد بعيداً.

إن تصوّر عملية تقديم مشهد تتطلب التعاون في موقع التصوير بين المخرج، والممثلين والمصور والطقس والمصادفات وأي عضو من الفريق العامل الذين يمتلكون اقتراحات جديدة في تلك اللحظات. الشيء المهم تحديداً هو الشخص الذي يحرك الكاميرا: إنّ سرعة توقيت حركة الكاميرا وتحويل الانتباه

من أحد الممثلين نحو الآخر هو في النهاية من مسؤولياته. هذه البراعات لا يمكن أن تكون متوقعة في اللوح القصصي ويجب أن نعمل عليها في موقع التصوير خلال التدريبات. إن وسائل الاتصال بين المصور السينمائي والمخرج يجب أن تكون دقيقة جداً إذا أراد المخرج الحصول على ما يريد.

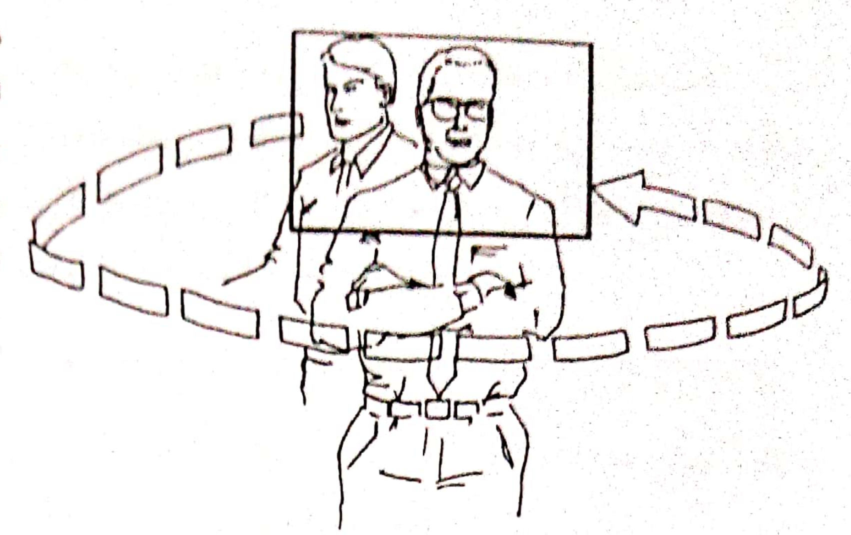
تقليل صرامة أسلوبك الخاص في التقديم Loosening up your Staging Style

بينما يساعد المخرج الممثلين لتطوير أدائهم وتفسير السيناريو، فهو يقيّم النتائج المرئية والتكنيكية مهما كانت درجة ارتجال التقديم التي تحصل في موقع التصوير. المحظورات التي تضعها الكاميرا على حركة الممثل هي عادة ما تحير الممثل، وأن تعقيد طريقة التصوير تفاقم المشكلة أكثر. من ناحية أخرى، يرمي المخرج بجعل مهمة الممثل أسهل لكنه يمتلك خطة مرئية يجب أن تنفذ. لا يوجد حل سحري لهذا التعارض في الأهداف عدا مّا يخص المخرج الذي يريد الحصول على معلومات فسيحة عن الخيارات المبتكرة. الاقتراحات التالية تسعى للتغلب على بعض طرق التقديم التقليدية التي تكبح جماح المخرج في اتخاذ الأرجحيات.

الفعل ورد الفعل: Action and Reaction

أولاً هنالك نوعان من اللقطات في المحادثة،الفعل ورد الفعل. المخرجون غالباً ما يبالغون في الاهتمام بالفعل. الحقيقة هي، إننا نتعلم الكثير من رد الفعل على حد سواء كما نفعل ذلك من الفعل. معرفة هذه ستؤدي إلى التحلل من طريقتك في التقديم لأنها تعني بأن الشخص الذي يتحدث ليس بحاجة إلى أن يكون مركزا للاهتمام. واحدة من هذه الرؤى واضحة في التخطيط للشكل (103).

الحركة الراقصة في الشكل (103) توضح الرجل في خلفية الكادر يدور حول شخصيتنا الرئيسية. كما تستطيع أن ترى من الإطارين الواضحين في التخطيط، أغلب الفعل الذي يقوم به الشخص في الخلفية يحصل خارج الشاشة. في الحقيقة فإن الكاميرا تندفع إلى لقطة قريبة (CU) للشخصية في مقدمة الكادر فنستطيع عندئذ رؤية رد فعله اتجاه حديث طويل يؤدي من قبل الشخصية الخلفية عندما يمشي خارج الكادر.



شكل 103: يؤشر السهم الخاص للشخصية الخلفية. يجتاز الكاميرا مرة قبل أن يدخل في الكادر على يمين الكاميرا. مؤشرنا الوحيد لمكان الشخصية في الخلفية هو حركة عين أو رأس الشخصية الأمامية التي من الممكن أن تتابع الرجل الآخر عندما يمشي.

رد الفعل ليس بالضرورة أن يكون لقطة قريبة (CU) لوجه الرجل، من الممكن أن تكون لقطة قريبة (CU) ليديه عندما تداعب بتوتر مفاتيح السيارة أو لقطة لإحدى قدميه تضرب على الأرض بهدوء لعدة مرات دلالة على نفاذ الصبر، أو أي محتوى مرئي أو مادي تعبر عن دواخله. إذا كان الشخص المعبر عن رد الفعل ينظر اتجاه موقد النار فمن الممكن أن نرى لهيب النار فترة طويلة نسبياً أو لقطة رماد النار فقط. مشاركة وجهة نظره يمكن أن تساعد على تشذيب فهمنا اتجاه رد فعله.

تحويل مركز الاهتمام Moving the Center Of Interest

الكاميرا التي تتابع شخصا هو مركز الاهتمام تستطيع أن تتحرك حول الشخصيات لذلك فإن الشخص المعني سيوجه انتباهنا إلى رد الفعل لبقية الشخصيات. يمكن أن ينجز ذلك بلقطة واحدة. الشخصية التي هي مركز الاهتمام ليس بحاجة إلى أن تهيمن عاطفياً لكن ربما تمتلك معلومات محددة كتلك التي تكون محط اهتمام بقية الشخصيات. من وجهة نظر عملية فإن فائدة هذا النوع من التقديم هو أن يتحرك شخص واحد بينما الشخصيات الأخرى ثابتة.

مثال متطرف لتحويل مركز الاهتمام من حيث الخطة هو أن يقوم "رقيب سارجنت" من مشاة البحرية وهو يتفحص مجندين جدد، مشهد كنا قد شاهدناه في العديد من الأفلام. إذا تحركت الكاميرا بحركة "Pan" لمتابعة الرقيب بلقطة

مستمرة طويلة عندما يتحرك بين وحول عدد صغير من الرجال ذوي الملابس العسكرية، الخلفية سوف تتضمن وجوه المجندين بينما يقوم الرقيب السارجنت بمعاينتهم. إذا نفذت بعناية فإن هذه الطريقة البارعة في التقديم يمكنها أن تجهز العديد من الفرص لتضمين الفعل ورد الفعل في آن واحد وبتركيبات متنوعة.

الموارِبة Indirection

ليست كل نقطة أو سطر من الحوار بحاجة إلى أن يتم التأكيد عليه. الفيلم مجرد واسطة مباشرة والي يتراجع ذاتياً عن قوته التعبيرية بين حين وآخر وذلك لأجل التأكيد على كل اللحظات الأخرى. في طريقة تقديم الممثلين واختيار الكاميرا فإن هذا يعني إبعاد بعض الفعل إلى خلفية الكادر حتى لو كان يعتبر مركزاً للسرد القصصي.

بطريقة مشابهة، الفكرة العامة هي أن أهمية أحد الأسطر من الحوار يتطلب لقطة قريبة هي ببساطة فكرة ليست صحيحة. غالباً ما يكون الناس في أقصى حالات التنبيه إلى شخص يتحدث بطريقة سلسة للغاية، ماذا يعني هذا للمخرج هو كونه أو كونها متحررين من محاولة تركيب كل لقطة درامية على اتساع الشاشة كاملة. بعض الأحيان لمحة أو إشارة بسيطة هي أكثر إثراءً من حيث السرد.

13: عمق الكادر Depth Of Frame

حتى الآن ركزنا على موقع الشخصية أمام الكاميرا. أولاً، ألقينا نظرة على نظام النماذج وترتيبات المواقع لتنظيم طريقة تقديم الممثلين. ثانياً، شاهدنا طرق تحريك الممثلين حيث تم استخدام عدة نماذج للتقديم وترتيب مواقع الممثلين بالإمكان ضمها معاً في لقطة متحركة واحدة. هذا الأسلوب للاقتراب من الغاية يؤكد على نقاط محددة في فضاء أكثر من التأكيد على الفضاء بحد ذاته. بينما يمنحنا هذا سيطرة ذات اعتبار على عناصر التركيب داخل الكادر، ولن نقوم باستكشاف موضوع تقديم المشهد بشكل كامل قبل أن نختبر فضاء لمشهد الذي يتحرك فيه الممثل.

ليس من غير المألوف عندما نسمع أن أحد مخرجي أفلام الموجه السائدة هذه

الأيام يقوم بتصوير لقطات حوارية متسلسلة بخمسة أو ستة بنيات تخصص لممثل واحد. إن هذا يعتبر وبشكل واضح أعراض تدلل على عدم توفر استقرار في القرار والفشل في عدم توفر وجهة نظر إخراجية. باعتراف الجميع، إذا تم الحكم على اللقطات من خلال المستوى النوعي الصوري لوحدة، هناك العشرات، وربما المئات، من التركيبات الممتعة والمثيرة التي يستطيع المخرج والمصور أن يبتكرانها. نحن نستطيع أن نخفض المشكلة إلى حجم معين عن طريق تنظيم الاحتمالات الممكنة بناءاً على عدد محدود من المفاهيم الأساسية للفضاء.

دورة الفعل الدرامية The Dramatic Circle of Action

بغض النظر عن ما أتصوره فإن المكان أمام الكاميرا لديه حدود يعبر من داخله عن فعل المشهد بحدوده الضيقة. كطريقة لتنظيم فضاء المشهد، سوف نقسم منطقة الفعل إلى ثلاث أجزاء مستخدمين المفهوم التقليدي للعمق في الفنون المرسومة: مقدمة الكادر (Foreground) ما يقع أمام العدسة مباشرة، ووسط الكادر (middle ground). خلفية الكادر (back ground). عند تقديم الفعل أمام الكاميرا، هذه المصطلحات تعبر عن معاني محددة. نضع ذلك ببساطة ونقول، دورة الفعل الدرامية لأي مشهد تحدد بواسطة حجم وشكل الفضاء الذي يترك داخله الفعل.

داخل الفعل/ خارج الفعل In the Action/ Out of the Action

في ملعب كرة القدم، المكان محدد بوضوح: حدود اللاعبين هي ميدان اللعب والمشجعين في مقاعدهم. نفترض أن المباراة هي مركز الاهتمام، هنالك طريقتان للنظر إلى الفعل: نظرة من الخارج إلى الفعل كما يفعل المشجعون، أو نظرة من الداخل نحو الفعل المحيط بك من وجهة نظر اللاعب في الميدان.

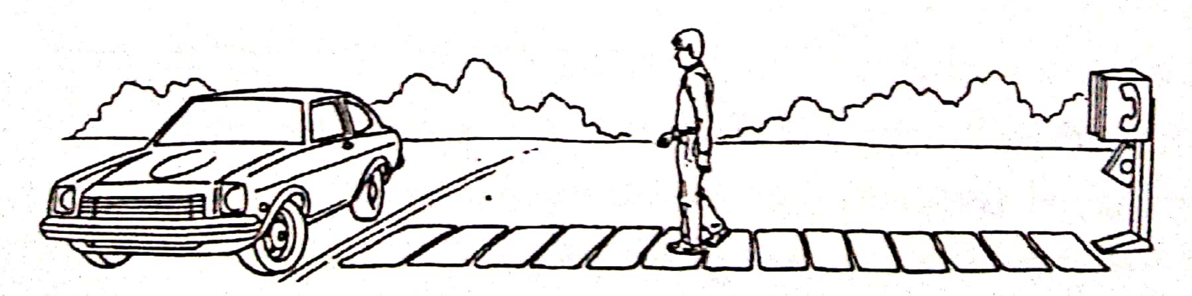
هذه هي الطريقتان الأساسيتان التي تستطيع الكاميرا من خلالهما تسجيل الفعل والمكان. المتغير هنا هو "الشكل" الخاص بالفعل. استعراض، مثلاً قد يبدو على شكل خط طويل وهو يقترب من الكاميرا، يتمدد في المسافة خلال مقدمة الكادر ووسطه وخلفيته، لكن إذا قطع الاستعراض مجال رؤيتنا بشكل أفقي، فإن الشخصيات المشتركة في المسير ستحتل جزءاً بسيطاً من الحيز الأوسط من

الكادر كما يحصل مع سيارة وهي تقطع حقل رؤيتنا. إذا كنا في ميدان لعب إحدى المدارس الابتدائية، فإن ممارسة الأطفال لإحدى لعبهم المحببة الجري وراء البعض ومحاولة لمسهم يمكن أن تكون غير منظمة بشكل كبير وبعيدة تماماً عن استعراض ما أو مباراة في كرة القدم. حيث نراهم يركضون في كافة الاتجاهات، جزء من الحدث ككل يريد هو أو هي تصويره من خلال وجهة نظر تتمتع بالأفضلية في عرض الفعل. في أغلب الحالات فإن الفعل المادي للمشهد يمتلك نقاط ذات قيم درامية عالية تتميز عن غيرها من حيث الأهمية. عن طريق تحديد أين وكيف يمكننا تقديم النقاط ذات الأهمية الاستثنائية في الفعل أمام الكاميرا، المخرج يسيطر على وجهة النظر، هوية مستوى المشاهد والاتجاه العاطفي لأي مشهد.

• التقديم في العمق Staging in Depth

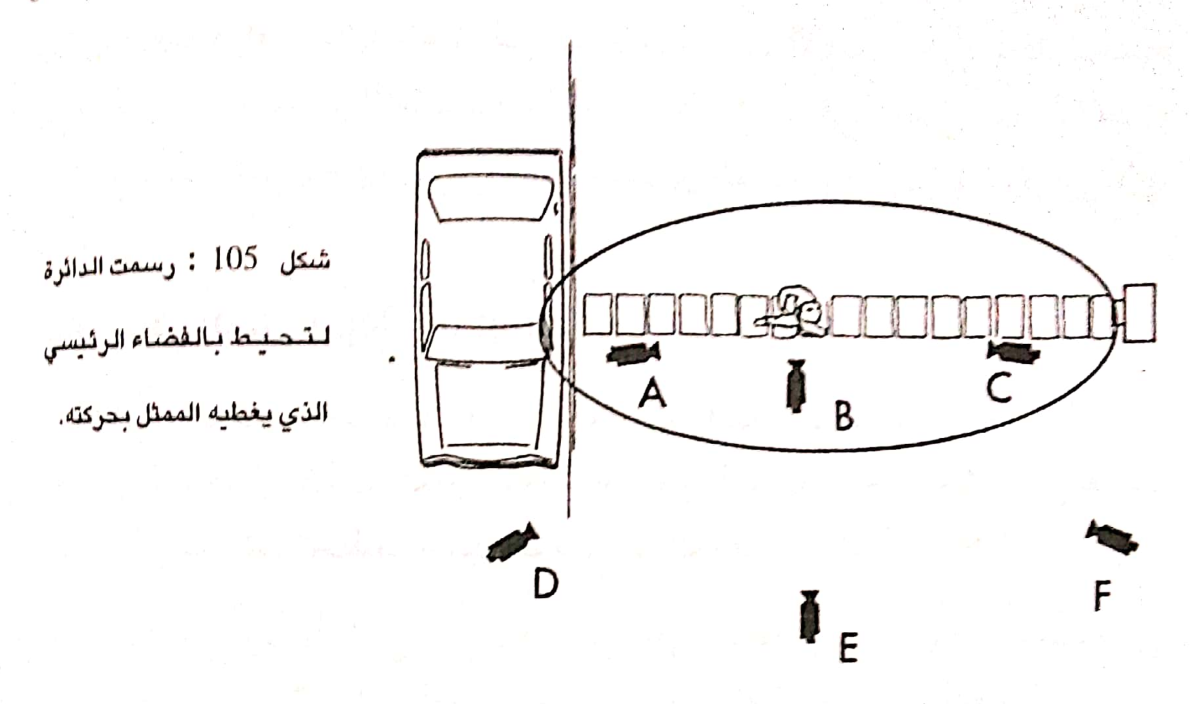
مثالنا الأول يوضح بالتخطيط دورة الفعل الدرامية سنركز على مكان الكاميرا مفضلين ذلك على القالب العام للفعل. هذا هو المشهد: رجل يمشي من هاتف عمومي إلى سيارته. تخطيط جانبي يوضح لنا الموقع في الشكل (104)

دعونا نفترض أولاً بأننا لن نكون قادرين على القطع إلى وجهات متعددة من المنظر وضمها سوياً، وأن الفعل سوف يصور بلقطة واحدة. لقطة فوقية في الشكل (105) توضح مواقع الكاميرا داخل وخارج دائرة الفعل الدرامي. شكل الدائرة يحدد من خلال الفضاء الذي تتم تغطيته بمشية الممثل إلى سيارته. إذا ما حصل وقام الممثل بالانحراف جانباً عن الطريق المرصوف في رحلته إلى السيارة، فإن دائرة الفعل ستتضمن هذه الإضافة من الفضاء الجديد.



شكل 104: كابينة هاتف – ضاحية إحدى المناطق

مواقع الكاميرا A ,B, C كلها تقع "داخل الفعل". وستقوم الكاميرات الثلاث بتغطية الحركة الكاملة للمثل ابتداء من الهاتف العمومي وصولاً إلى سيارته، فإن على الكاميرا أن تستعرض المنظر بحركة "Pan" إلى أن تصل إلى خارج دائرة الفعل المرسومة. إن ازدياد أو نقصان الحجم الذي يحصل لشخصية الرجل فإن ذلك يعتمد على ما إذا كان الرجل يمشي نحو الكاميرا أو بعيداً عنها. بمعنى، الفعل فيه بداية، وسط ونهاية ويشبه تماما دراما مستقلة بذاتها. التواجد داخل



شكل 105 : رسمت الدائرة لتحيط بالفضاء الرئيسي الذي يغطيه الممثل بحركته.

الفعل يؤثر أيضاً على وجهة النظر: المواقع C, B, A تبرز تطابقنا من الناحية التعريفية مع الرجل وكيل المبيعات، بينما مواقع الكاميرا F, E, D تنتج لقطات تنزع نحو مسافة أبعد خالقة ملاحظة ذات لمسة أكثر طبيعية.

مواقع الكاميرا "خارج الفعل" بإمكانها أن تغطي حركة الممثل بأكملها بقليل من الحركة الاستعراضية "Pan" أو ربما بدونها إذا ما تم استخدام عدسة ذات زاوية واسعة بما فيه الكفاية. كاميرا خارج الفعل تبقى ثابتة، منظر ضيق لحركة الرجل بأكملها، ما دامت كاميرا داخل الفعل تقوم بحركة "Pan" بمقدار 180 لتصوير نفس الفعل. إضافة لذلك عندما يتم التصوير من خارج الفعل يبقى الممثل بنفس الحجم خلال اللقطة. إذا صور بكاميرا داخل الفعل" فإن حجمه أو حجمها في الكادر سيتغير بشكل كبير.

عندما يكون هناك أكثر من ممثل في مشهد، فإن دورة الفعل الدرامية تتحد بواسطة أمكنة الممثلين، إذا بقي الممثلون بحدود النماذج I, A أو L بدون حركة، فإن دورة الفعل الدرامية ترسم بشكل ضيق حول النموذج.

الغرض من دورة الفعل الدرامية

The Purpose of The Dramatic Circle of Action

مثل النماذج L, I, A فإن دورة الفعل هي طريقة لمشاهدة وسيلة ترتيب وتقديم المواقف لاكتشاف الطريقة الأفضل من حيث الترتيب الخاصة بالكاميرا والشخصيات، الفائدة المباشرة لتحليل الفعل بهذه لطريقة هي لفسح المجال للمخرج باكتشاف طريقة جديدة لهيكلة بنية المشهد. إنها مفيدة تحديداً عندما تُعين المخرج للحصول على رؤية شاملة لطريقة تقديم معقدة.

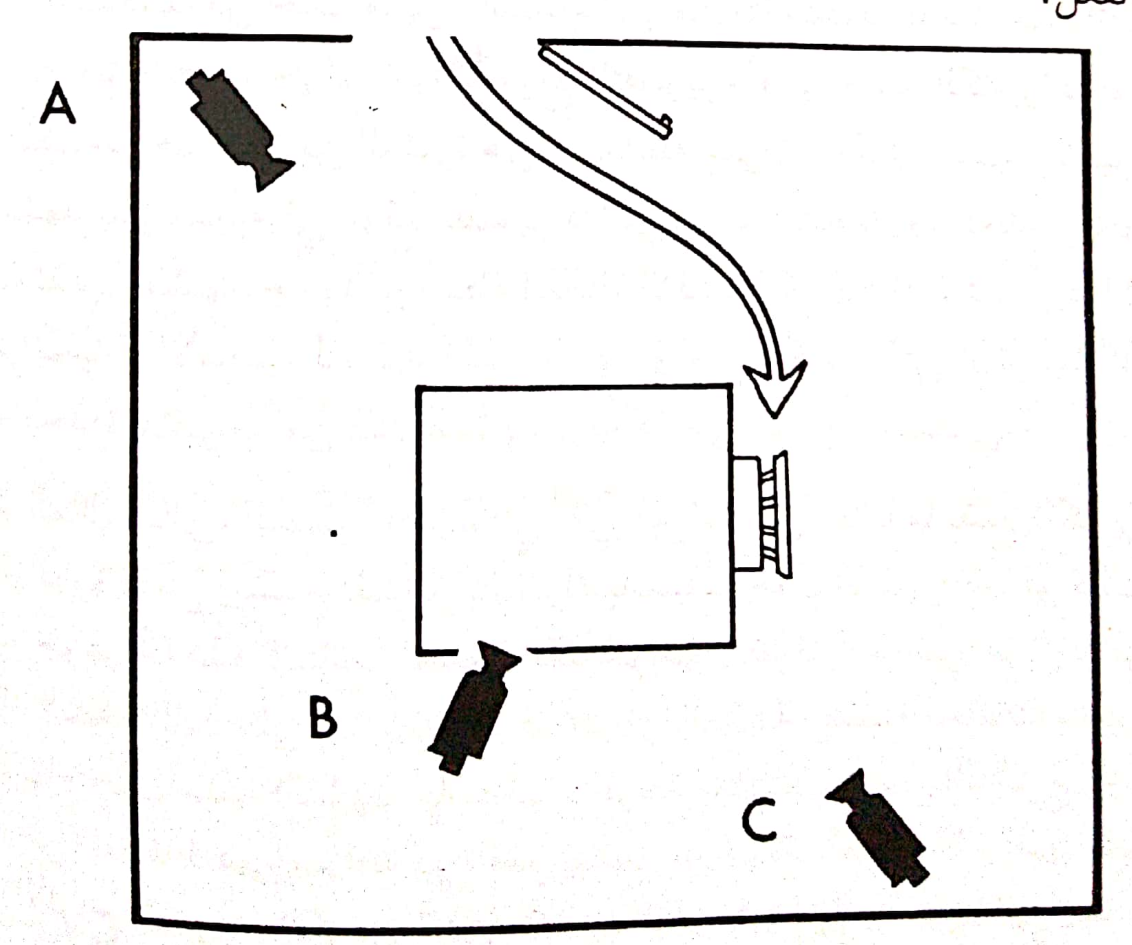
لمساعدتك بجعل دورة الفعل مألوفة لديك، تعلم مشاهدة التلفزيون ولقطات الأفلام المتسلسلة من حيث مفهوم الفضاء أكثر من متابعتك للحدث بحد ذاته. هذا يعني خلق التصور حول جغرافية موقع التصوير وأماكن وضع الكاميرا داخل ذلك الفضاء. أحد التمارين المثمرة هي المحافظة على أثر مكان تثبيت الكاميرا لأي مشهد يتم تقديمه في موقع تصوير داخلي. ركز انتباهك وبالتحديد نحو كيفية تقديم مشهد جديد بواسطة اللقطة الافتتاحية. عندئذ ستبدأ بإدراك الاستراتيجيات الأساسية لتوطيد فضاء مشهد وتعلم الكيفية التي تؤثر بها كل طريقة محددة للاقتراب من ذلك المشهد وآثارها على السرد القصصي.

نذكر المثال التالي، المصور السينمائي "كوردين-ولليس" غالباً ما يضع الكاميرا بأعماق دورة الفعل ويسمح للمثلين بالتحرك بانسيابية حول الكاميرا كما لو كانت شاهدا جوهرياً. هذه النتائج المتعلقة بالتأطيرات والتركيبات التي من خلالها تتحرك الشخصيات على بعد بضعة بوصات من العدسة، مسببة لحظات قصيرة من الإبهام حول خلفية المشهد. باستخدام طريقة معاكسة، يفضل المخرج (جم جارموش) للحفاظ على مسافته من الفعل يمتنع عن استخدام "Pan" والذي يشبه كثيرا الألواح الصورية الكوميدية التي تنشرها المجلات، إذا ما نظرنا إلى عينات

عشوائية من أعمال مخرجين مختارة، مثل "بيرناردو بيرتولوتشي"، "أوتو بريمنجر"، "ديفيد لنش"، "سبايك لي" و"فرانسوا تريفو" ستزودنا تلك الأعمال بأمثلة عن طرق متنوعة حول كيفية تقديم الفضاء في السينما.

العمق الداخلي Interior Depth

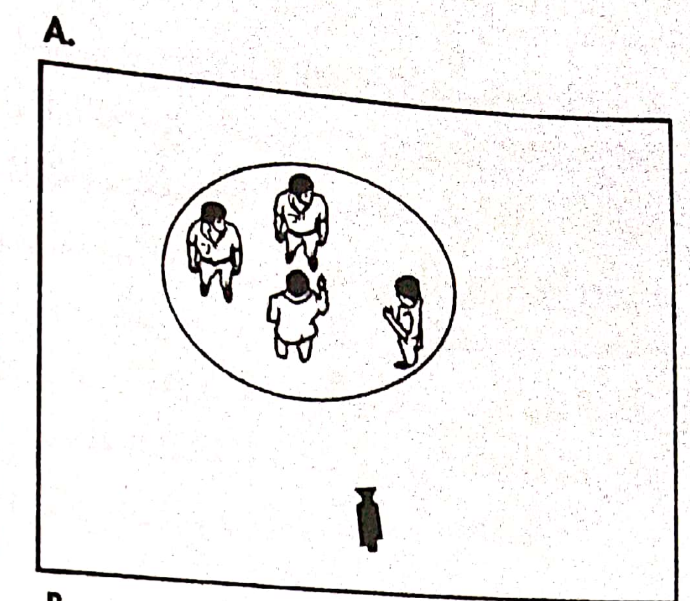
إذا ألقينا نظرة على الطريقة التي يقدم بها شريحة واسعة من المخرجين بنية مشهد في غرفة فإننا سنتأكد عند ذلك من أن هناك ثلاثة أمكنة لوضع الكاميرا: مقدمة الكادر، وسطه أو خلفية الكادر. في التخطيط رقم (106) الذي هو من زاوية عليا لغرفة مع إحدى الكاميرات موضوعة بجوار الباب، الثانية في مركز الغرفة والثالثة قرب الجدار الأبعد عن الباب. إذا دخلت الشخصية إلى الغرفة وجلست على المقعد قرب المنضدة، فإن اختيار مكان الكاميرا يتحدد من خلال: هل أن تلك الشخصية تقترب من الكاميرا (B) أو (C) أم لا، أو تمشي بعيداً عن الكاميرا (A)؟ وبما أن الغرفة صغيرة نسبياً، فإن كافة مواقع الكاميرا الثلاثة هي داخل دائرة الفعل.



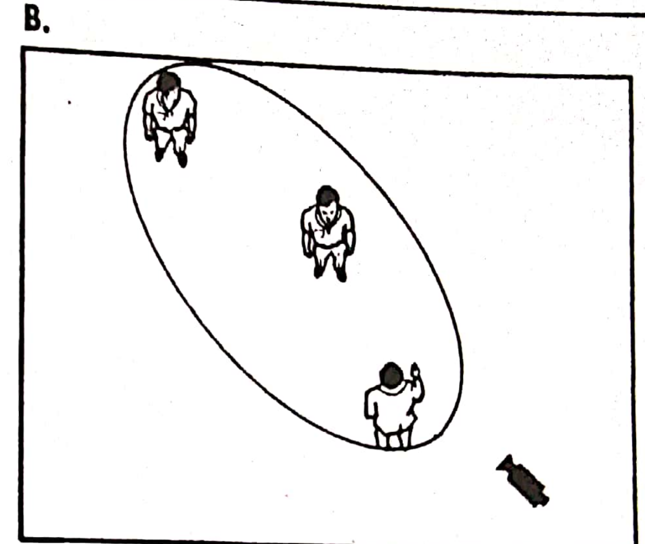
شكل 106

متى ما وطدنا موقع التصوير مع أحد مواقع الكاميرا الثلاثة الأساسية، فإن تنظيم تقديم الممثلين في المشهد هو القرار اللاحق. الشكل (107) يضم ثلاثة خرائط للغرف، كل خريطة توضح أحد ثلاثة استخدامات أساسية لدورة الفعل. لا يهم نوع النموذج الذي يتم اختياره عند تقديم الممثلين (I, A) أو(L). ما يهمنا هنا هو هل أن الكاميرا داخل لفعل أم خارجه. على سبيل المثال، بإمكاننا أن نستخدم النموذج "A" بشكل ضيق مع ثلاثة ممثلين يقفون بشكل قريب من بعضهم البعض أو النموذج "A" والذي يظهر من خلاله الممثلون منتشرين في الغرفة. في أي نموذج يتم استخدامه فإن الكاميرا يمكن أن تكون داخل أو خارج الفعل.

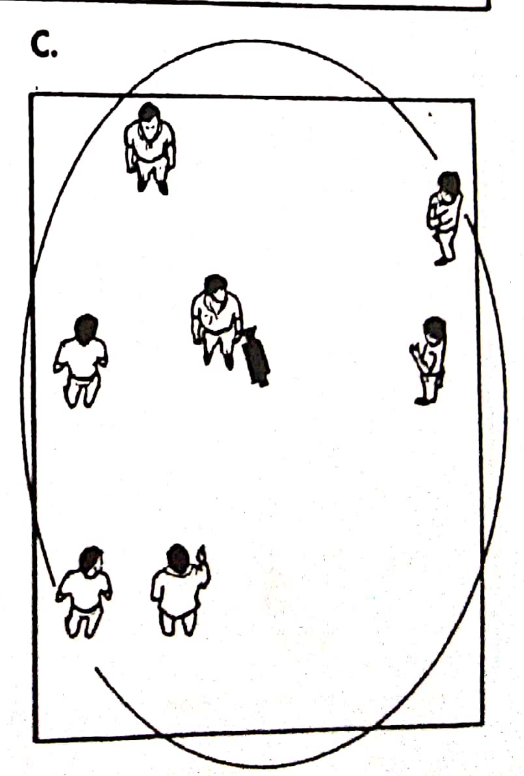
شكل 107



A. وضع الكاميرا خارج الفعل ونضع عنقود الممثلين في أحد أجزاء الغرفة هو الترتيب الأكثر استخداما من الناحية الفنية، عادة ما يتم استخدام القطع لأغراض المفاضلة، طالما أن جميع الممثلين يبتعدون بنفس القدر تقريباً عن الكاميرا ولذلك نراهم بلقطات ذات أحجام مشابهة.



B. هذا النوع من طريقة التقديم العميق هو النموذج المثالي لـ "أورسون ويلزو وليم ويللر" وهو استخدام بنية واحدة فقط لذلك فإذا ما استخدم القطع، فإنه يستخدم بحدوده الدنيا.



C. هذا النموذج يمثل رؤية مبالغ فيها لهذا النوع من التقديم التي تكون فيها الكاميرا في مركز دائرة الفعل. إنها من الناحية الفعلية ترتيب معاكس لأطروحات المواجهات الأمامية، بإمكان الكاميرا أن تتوجه من مكانها في مركز دائرة الفعل إلى أي اتجاه لكن حشد الممثلين حول محيط الغرفة سيجبر على استخدام القطع، طالما لا توجد بنية تركيبية واحدة تستطيع احتواء أكثر من اثنين من الممثلين.

استثمار العمق في التقديم Staging In Depth

إن الاستخدام الفائق للعمق عند تقديم اللقطات يخدم غرضين: واحد، تقليص القطع بالسماح للمخرج بتركيب هيكلية توزيع الأشخاص من داخل لقطة مفردة، والثاني، أنها تمكن المخرج من الانتقاء في التأكيد على العناصر الدرامية. تخطيطاً، طريقة التقديم في العمق تعتمد على استخدام مقياس الرسم. هذا سيؤدي إلى استنباط تضادات داخل الكادر والتي يمكن التعويض عنها من خلال التناظر بين الممثلين والتي يمكن تأسيسها عن طريق المونتاج. لقد رأينا ذلك في عدة نماذج وترتيبات موضحة بالتخطيطات في الفصول الأولية من الكتاب. إلا أنها مع ذلك تبدو بديهياً بأن الممثلين المتقاربين من بعضهم البعض يكونون أقوى في الكادر منهم وهم متباعدون، يمكن أن يتحول الانتباه نحو الممثل البعيد باستخدام الإنارة، وعمق الميدان والسياق القصصي. التقديم المتحرك يتمتع بحرية أكبر في مديات التأكيد، لذلك نلاحظ أن الشخصية القريبة والبعيدة عن الكاميرا بإمكانها تبادل المواقع أو اللقاء في المستوى الأوسط من الكادر ليمثلا كفتين متعادلين.

هذا هو الفرق الأساسي في التقديم بين "جان رينوار" و"أورسون ويلز" في استخدام عمق الفضاء. في "قواعد اللعبة" يحرك رينوار ممثليه من مقدمة الكادر إلى الخلفية في بنية تركيبية واحدة مستخدماً إياهم لقيادة انتباه المشاهدين من أحد المواقع إلى الموقع التالي من أجل تقديم الطريقة اللاحقة في عرض القصة. "ويلز" في الجانب الآخر كان ميالاً إلى الفصل بين ممثليه في طليعة الكادر وفضاءاته في خلفية الكادر. كان ذلك هو ما حصل بشكل متكرر في "المواطن كين" لعزل "كين" من الناحية العاطفية عن الأشخاص الذين يحيطون به. قرب نهاية الفيلم تم تقديم "كين وسوزان ألكسندر" في العمق بنهايتين متعاكستين في غرفة واسعة جداً، كُلاً منهما محبوس مكانيا عن طريق الكاميرا. فضاء "ويلز" يستخدم لعزل شخصياته، رينوار يستخدم الفضاء من أجل أن تكون شخصياته قادرة على التداخل والتشابك.

استخدام مفاهيمي آخر لعمق الكادر هو لوصل الأفكار خلال الفضاء. لاحظ المثال التالي، ساعة في مقدمة الكادر تماماً في لقطة ربما تذكرنا بأن الرجل المسن

في خلفية الكادر لا يمتلك فسحة طويلة للعيش. لا يوجد سبب لتحديد الكادر بمستويين من المعاني فقط، وأن عمق الكادر يمكن أن يقسم إلى عدة مناطق واضحة وبالعدد الذي يحدده المخرج.

التصوير ذو الرؤية الواضحة في العمق Deep Focus Cinematography

غالباً ما يكون التقديم في العمق مرتبك مع التصوير ذي الرؤية الواضحة في العمق، مع أنهما غالباً ما يستخدمان معاً، العلاقة بينهما ليست أوتوماتيكية. هناك مرات عندما يسمح التقديم في العمق لطليعة الكادر أو خلفيته بأن تكون دون رؤية واضحة (out of focus) بشكل طفيف لأسباب صورية، أو أن يتم تحويل الانتباه عن طريق تغيير منطقة الرؤية الواضحة من الشخصية الأبعد إلى شخصية قريبة من الكاميرا. إن الأسلوب الخاص في الرؤية الواضحة في العمق مرتبط بـ "أورسون ويلز"، "وليم ويللر" ويستخدم المصور "كريك تولاند" عدسات ذات بعد بؤري قصير بفتحة عدسة مصغرة وبمنفذ صغير للاحتفاظ بوضوح للرؤية في طليعة وخلفية الكادر. عندما ظهرت هذه الطريقة كطراز للتقديم في الأربعينات، كان التصوير في العمق ذو الرؤية الواضحة يشارف على نهايته تكنولوجيا. اليوم، الأفلام السريعة "ونتائج تصغير فتحة العدسة" قد وسعت من مدى منطقة التصوير ذي الرؤية الواضحة، جاعلة العمل بالعمق الواضح أسهل بكثير. لكن طالما لا يزال هناك حدودا لعمق الميدان المتاح في أي عدسة، فقد تم تطوير التكنيك الخاص بتصوير العمق - الواضح.

استخدام المؤثرات الخاصة لتحقيق العمق

Special Effects To Achieve Depth

هناك العديد من الخيارات لعدسات الزاوية - الواسعة لتصور العمق -الواضح في "المواطن كين" تم إنجاز إحدى أهم الطروحات في بنيات العمق -الواضح بمؤثرات مصنوعة من داخل الكاميرا والتي لم يكن بالإمكان تحقيقها في ذلك الوقت بعدسة ذات زاوية - واسعة فقط. تم إنجاز تلك الطرق عن طريق تعريض الفيلم مرتين وهو في داخل الكاميرا. مثال، في التعريض الأول، أحد جوانب الكادر تم حجبه بينما الجزء الآخر الحر تم تركيز الرؤية فيه على أحد العناصر في

مقدمة الكادر بشكل قريب جداً من الكاميرا. في التعريض الثاني اللاحق، تم إرجاع الفيلم في الكاميرا إلى نفس البداية عند التعريض الأول وتم حجب الجزء الذي تعريضه لذلك لن يكون متأثراً بالتعريض الثاني. خلال الممر الثاني للكاميرا فقد تم تعديل إيضاح رؤية الكاميرا على العنصر في خلفية الكادر ويتم تسجيله على الجزء السابق من الكادر الذي تم حجبه في التعريض الأول. بهذه الطريقة منطقتان للرؤية الواضحة تم ضمهما معاً على شريط واحد من الفيلم، فاسحاً الفرصة لتحقيق مؤثرات العمق - الواضح.

في اللقطة النهائية من فيلم هيتشكوك "spellbound"، نشارك وجهة نظر رجل على وشك الإقدام على الانتحار. نرى يده في مقدمة الكادر تماماً ويدير المسدس نحو الكاميرا (أي نحوه) ويطلق النار. هذا النوع من التأطير المتحرك "الديناميكي" كان أسلوبا شائع الاستخدام في أفلام المغامرات الكوميدية في ذلك الوقت، لكن "هيتشكوك" وجد أنه لا يستطيع المحافظة على وضوح المسدس في مقدمة الكادر وخلفية الكادر في نفس الوقت. حل "هيتشكوك" كان بالإيعاز إلى قسم الإكسسوارات لبناء يد ومسدس بحجم كبير جداً. هذا الجزء الذي تم بناؤه كان بالإمكان وضعه بعيداً عن العدسة في داخل عمق الميدان ويبقى قادراً على ملئ الكادر كما لو كان في مقدمة الكادر تماماً.

عدسات تقسيم - الميدان Split - Field Lenses

إحدى أبسط الحلول لمشكلة تصوير مستوى طليعة الكادر بشكل قريب جداً وفضاء الخلفية هو باستخدام مقياس قوة عدسة في تقسيم - الميدان. إن استخدام "الدايوبتر" كامل "غير مقسم" هو ببساطة عبارة عن عدسة تلحق على العدسة الرئيسية للكاميرا من أجل الحصول على صورة قريبة. تقنياً، الدايوبتر هو وحدة قياس البعد البؤري السالب للعدسات المنفرجة والمتشعبة، لكن ولسنوات طويلة أصبح المعنى المتعارف عليه "للدايوبتر" هو الجهاز الرابط للعدسة المقربة. عدسات "الدايوبتر" يتم تركيبها على العدسة الرئيسة مثل الفلتر. طالما يسمح الدايوبتر للعدسة بالتبؤر(*) بطريقة أقرب نحو الموضوع، الدايوبتر - المقسم يفعل عين الشيء، لكن يفعل ذلك التأثير على جانب واحد

(*) التبؤر Focus وضوح رؤية الأشياء أو الأشخاص من خلال العدسة. المترجم

من العدسة. الجزء الغير مغطى بالدايوبتر يحتفظ بالبعد البؤري المعتاد، بينما الجانب المغطى يمتلك بعد بؤري أقصر. لذلك بإمكان العدسة ضبط التبؤر على الأشياء البعيدة والقريبة في آن واحد. إلا أن التأثير ليس متكاملاً تماماً. طالما أن الدايوبتر يغطي جزءاً من العدسة. فإن نوع من عدم الوضوح والضبابية تكون واضحة على طول الخط وتحديدا في مكان بدء المؤثر. هذا الخط يجب أن يخفى من خلال التركيب الفني البارع لكافة العناصر في اللقطة. ناهيك أيضاً من أن عدسة الدايوبتر التي تقسم الميدان تستخدم من خلال كاميرا تقفل على عناصر مقدمة الكادر وخلفيته ومن المحظور على تلك العناصر أو للشخصية أو لأي شيء من التحرك عبر الخط الفاصل بين النصفين.

الكادر 1 و2 في الشكل (108) يظهر مؤثر عدسة انقسام الميدان في لقطة "OTS" تقليدية من حيث التأطير. في هذه الحالة، عدسة من قياس 400 ملم وعلى بعد 8 قدم تفشل للإمساك بوضوح لكلتا الشخصيتين في الكادر الأول. وكما ترى فإن الرجل غير واضح من حيث الرؤية، استخدام عدسة الدايوبتر - المقسم للكادر أتاح رؤية واضحة الحدود لرأس الرجل على الرغم من عدم تجاوزه لقياس 14-18 بوصة أمام العدسة. الموقع الخاص بتقسيم الكادر واضح في الكادر "3". يمكنك أن تؤشر درجة طفيفة من الضبابية على طول الخط الفاصل في الصورة.

العمق المضغوط Compressed Depth

عندما استثمر ويلس ورينوار وضوح الرؤية في عمق الصورة الفوتغرافية فإن مخرجين من أمثال روبرت التمان وأكيرا كروساوا عادوا إلى الأفلام الوثائقية لأغراض إيحائية. وكانت من خلال استخدام تكنيك العدسات المقربة المناسبة. بالنسبة لكروساوا فإن مؤثر وضوح الرؤية الضحل والذي يميز العدسات المقربة كان قد أضيف للأسلوب الشخص المتبلور ذي الخدود الواسعة، والذي كان متجذر أساساً في أسلوب هوليوود الفني. التمان، على أية حال طور أسلوباً استند بشكل واسع على العدسات المقربة مبتكراً -ميزانسين- حالم دون حوار لنرى من خلاله تشابكا بين الصور والأصوات. فعلى هذا باستخدام العدسات المقربة في مواقف مألوفة في عروض الأفلام الوثائقية للتحرك نحو الأشياء أقرب، لكن بطريقة جديدة عن طريقة تصوير لقطاته الواسعة والمتوسطة وعرضها

في بنية شاشة واسعة، بتلك الوسيلة ضغط لقطاته الأساسية.

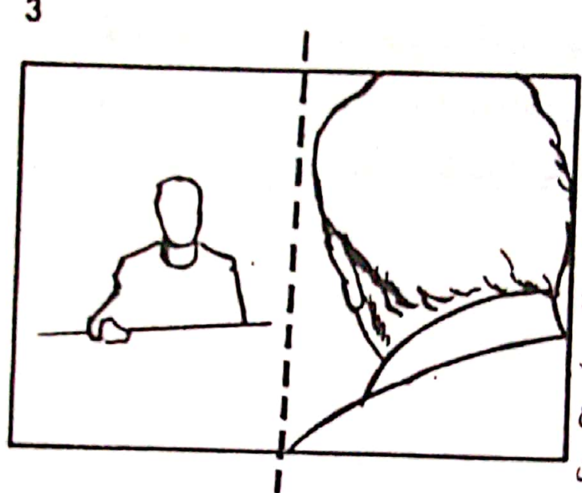
1



2



3



شكل 108: في الكادر 1 ان رأس الرجل هو خلف عمق الميدان، باستخدام الدايوبتر - المقسم في الكادر 2 فإن مقدمة الكادر وخلفيته هما في وضوح للرؤية. عدسات الدايوبتر يمكن أن تدار بتعاقب وتوضع في المكان المطلوب لأجل أن يكون الخط الفاصل في الكادر 3 موضوعاً في مكان يمثل أقصى حالات الاستثمار في اللقطة.

نماذج تقديم المشاهد والعدسات المقربة

The Staging Patterns and Telephoto Lenses

بالتخلص من العمق في الكادر تؤكد العدسات المقربة على سعة فضاء المشهد. التنوع بين نماذج التقديم تصبح أكثر صعوبة ما لم يكون الفصل بين الشخصيات جانبياً. هذا حقيقة وتحديدا عندما تتداخل وتتشابك الشخصيات في الكادر. التقديم المتحرك متساوي من حيث الإشكالية مع العدسات المقربة طالما أن الحركات الجانبية تؤكد التأثير على اللحظات الرئيسية في المشهد. تعيد

الشخصيات تشكيل أمكنتها في العمق ظاهرة أنها تتحرك دون الوصول إلى فضاء جديد. لنفس السبب حركة الكاميرا في العمق ستظهر تافهة.

على العكس من ذلك، حركة الكاميرا الجانبية بعدسة مقربة ستبالغ في خطط العمق. على سبيل المثال، حركة "تراك" جانبية ستبتكر توترا تصويرياً قوياً بين موضوعين يقفان على بعد بضع أقدام. الخلفية تستحضر بشكل قريب بواسطة الحيز المكاني المضغوط بطريقة مميزة، ستؤكد على التحرك عبر الكادر بطريقة عرض تصويري بشكل واسع تماماً.

النزعة نحو استخدام العدسات المقربة في الأفلام الروائية مستمر. أكثر طرق الاقتراب للعدسات المقربة هي لأسباب تصويرية، لكنها مشهورة لأنها تتخلص من الكثير من التحديات المتعلقة بالاستمرارية والخاص بتقديم المشهد. كنتيجة لذلك فإن التعقيد بشكل عام وتنوع مقاطع الاستمرارية قد تقلصت خلال العقد الماضي.

14: زوايا الكاميرا Camera Angles

في الفيلم الروائي هناك أسباب عديدة لتنويع زوايا المنظر: من المحتمل أن نقوم بتغيير الزاوية لأجل متابعة الموضوع؛ الإمساك عن إعطاء معلومات عن القصة؛ تغيير وجهة النظر؛ تجهيز التنويع التصويري؛ توطيدالموقع أو تطوير المزاج. في جميع الحالات متابعة الموضوع هو هدف أساسي للكثير من المخرجين. هذه الطريقة للاقتراب من الموضوع تنزع نحو شمولية النظرة حول أهمية الفضاء الذي يدور في العمل، عندما تهيء البيئة والمحيط الذي يحدد الموضوع.

في هذا الجانب نجد التقسيم بين الموضوع والفضاء هو جزء أساسي من نظام الاستديو في الثلاثينات والأربعينات. من أجل تقليل نفقات تصوير المواقع، مشاهد الحوار كانت تصور مناظر داخلية في الاستديو وتضم مع الخام الذي صور في الموقع، لابتكار الإيهام الخاص لعالم استمرارية المكان. إن عملية تصوير لقطات غير مقنعة لسيارات تقاد أمام خلفية يتم إسقاطها لا يمكن أن تخدع أي شخص، لكن القصة والنجوم كانا من العناصر المهمة والوحيدة على أية حال. المشاهد يدفع لمشاهدة النجوم، وإذا أسعد أولئك النجوم المشاهدين، فإن المؤثرات الغير مقنعة يتم التغاضي عنها، وبتوطيد فضاء المشهد في لقطة واسعة والتحرك إلى لقطة متوسطة لتصوير الموضوع فقد كانت الاستديوهات قادرة على تقليل النفقات بشكل متكرر عن طريق التضحية بالتغيير الكامل للحيز المكاني / السياق الدرامي للمشهد.

في الوقت الحاضر، تستمر عملية الفصل بين الموضوع والبيئة المحيطة، ومع أن التصوير في المواقع الحقيقية قد استخدم بدلاً من داخل الاستديو، فإن العديد من المخرجين لا زالوا يعتبرون أن تصوير الممثلين هو العنصر الرئيسي لتخيل السرد القصصي من خلال الموقع الحقيقي الذي يمثل المعادل الموضوعي لتقديم المشهد وهو ملائم فقط للقطات التأسيسية.

الحقيقة هي أن الموضوع لم ينفصم أبداً عن الموقع الحقيقي سواء في المشهد السردي أو الصوري. إن الموضوع الخاص باللقطة هو غالباً ما يكون الموضوع

"و" الموقع مأخوذان سوياً، كلاً منهما مكمل للآخر معلوماتياً ولا ينفصمان من حيث عرى الابتكار. وكلاهما يستطيعان الإسهام في المزاج والجو العام، صياغة العناصر النفسية والدرامية والتفاعل لإنتاج معنى جديد في أي لقطة. ولمدى بعيد فإن علاقات الحيز المكاني للموضوع والبيئة المحيطة تحددان عن طريق زوايا الكاميرا.

زوايا الكاميرا بحد ذاتها لا تمتلك أي معنى (لحد الآن) فإن التحليل المختصر الذي يدعي بأن اللقطة المأخوذة من زاوية منخفضة لموضوع أو شخص معين يضع ذلك الشيء في موقع الهيمنة بينما اللقطة من زاوية عالية تضعه بمفهوم تصغيري، هذا الإدعاء يكون ساري المفعول في مواقف محددة فقط. إن قيمة اللقطة تعتمد حقيقة على السرد القصصي.

مثال، في "المواطن كين" لقطات الزاوية المنخفضة تستخدم من خلال الفيلم بأكمله، لكن أهميتها تعتمد على السياق القصصي. في المشاهد الأولية من "كين" وهو شاب في مقتبل العمر، عندما كان يبدو كمحارب صليبي مندفع، وكانت تمتلكنا مشاعر متأرجحة حيال استخدام مكامن قوته، لكن ربما كنا في موضع حسد لطريقته المقتدرة في توبيخ "تاتشر" الوصي المتثاقل. في أغلب تلك المشاهد فإن السقوف هي واطئة، وويلز الذي كان طويلاً يبدو بأنه كان مهيمناً على ما يحيط به. بنهاية الفيلم، كين، رجل عجوز فقد الكثير من تأثيره، لا يزال يصور من زاوية منخفضة، لكن الآن الفضاء الشاسع للغرف والمداخل لقصر "زانادو" يهيمن عليه ويبدو أصغر بالمقارنة مع تلك البيئة. إن السرد القصصي يستخدم الحد الأدنى من المفهوم التقليدي لوجهة النظر من زاوية منخفضة.

موقع المشاهد Viewer Placement

في الفيلم يتطابق المُشاهد مع الكاميرا. عندما تتحرك الكاميرا من خلال لقطة "Track" أو من خلال قطع، يمارس المشاهد حس التحرك أيضاً وغالباً ما يحسد صور الأشياء على الشاشة أكثر واقعية من الفضاء في دار العرض السينمائي. النفسانيون يطلقون على هذا الإيهام "الانتقال"، إن ذلك غالباً ما يكون غير معروف لأحد، لأن أسباب تنويع المنظر من زوايا مختلفة هو لخلق الإثارة المادية

المترتبة على الانتقال. وضع المشاهد في مكان لا تتطلب بالضرورة تحرك الكاميرا بقصدية وعرض المشاهد بشكل واسع لخلق تأثير ما، فإن مشهد لقطات متسلسلة في أحد المطاعم الضيقة يمكن أن يكون مثيراً للذكريات والعواطف كما لو أن المشهد تجري أحداثه في غابة واسعة إذا ما تم اختيار الزوايا بحكمة. طالما أن الانتقال يورط المشاهد في أي حركة الكاميرا أو تغير في الزوايا في لقطات تم مونتاجها، يصبح المشاهد جزءاً من ذلك الأسلوب المتحرك، اللقطات المعقدة ستزود على أكمل وجه بالخبرة كالرقص المليء بالإيقاع المبني على ملئ الحيز المكاني، معتمدة إلى مدى بعيد على ترتيب زوايا الكاميرا أو المنظور.

إحدى الطرق لتعلم الكيفية التي يعمل بها المنظور من لقطة إلى أخرى في مشهد متسلسل هي عن طريق تقليص المنظور إلى أشكال بسيطة. متى ما فهمت الأشكال الأساسية ستكون عندئذ قادراً على التمييز بينها بسهولة أكبر عندما تقوم بابتكار اللقطات المتعاقبة.

المنظور Perspective

إن فنان الالواح القصصية ومصمم الإنتاج يمتلك قبضة صلبة من مبادئ المنظور ويستخدمها تكراراً لخلق التصور الخاص بالمناظر وزوايا الكاميرا. عندما يقوم بتركيب اللوح القصصي فإن المعلومات عن المنظور تحرر الفنان لتخيل مختلف وجهات النظر في الموقع الحقيقي أو لابتكار موقع للتصوير يكون متخيلاً بالكامل من قبله. هذا النوع من تقديم الأشياء يسمى "المنظور الخطي" وهو واحد من عدة أنظمة للرسم، ولا توجد أفضلية لأحدها على الآخر، رغم أنها تتطابق مع طريقتها في مشاهدة العالم بدرجة معقولة جداً. المنظور الخطي هو أحد الطرق السائدة لابتكار إيهام الفضاء في رسوم تقديم الأشياء منذ عصر النهضة.



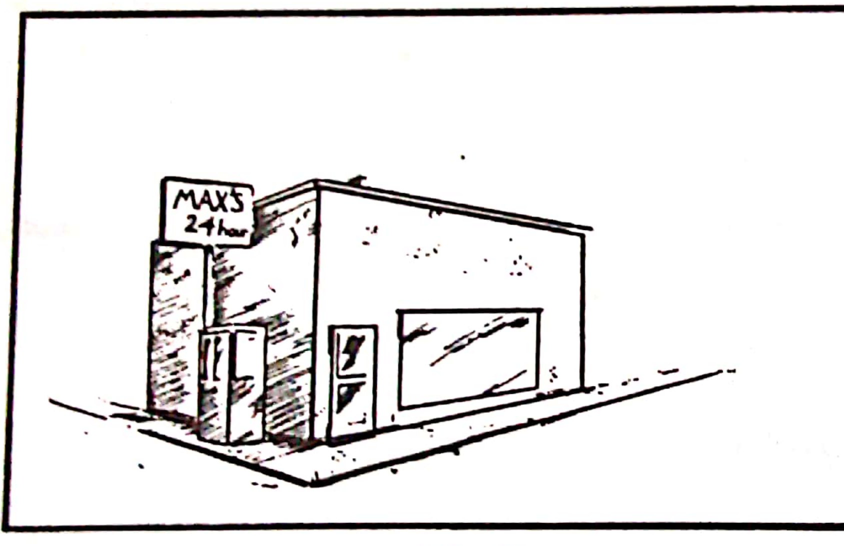
شكل 109

المنظور الطولي - الخطي- Linear Perspective

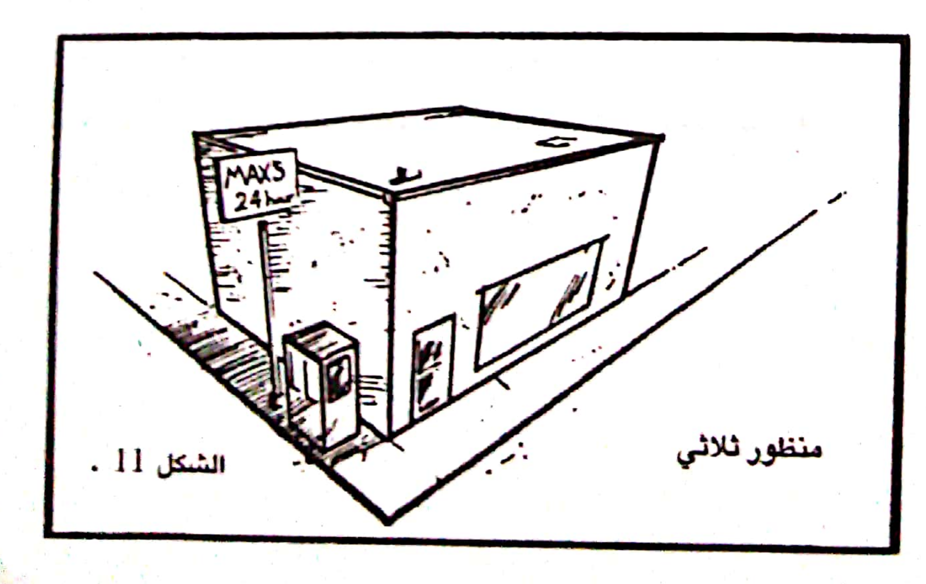
سواء أكنا ننظر إلى غرفة مبنى أو إلى غابة كثيفة من الأشجار فإن وجهات نظر محددة ستؤكد على العمق ومستوى الارتفاعات أكثر من غيرها. المكعبات

الخمسة في الشكل 109 توضح تخطيطيا كيف يمكن استخدام المنظور الخطي لابتكار العمق الوهمي. المكعب A نظر إليه فوقياً. هذا النوع من الأداء يسمى "منظرمتعامد" ولا يسعى لمحاولة إظهار المنظور. المكعب B تم استدارته قليلاً لأجل كشف السطح بشكل طفيف. هذا السطح رسم بتقصير الخطوط وإن خطوط القمة والقعر تجمعت عند الأفق. يطلق على هذا منظور وجهة النظر الواحدة. المكعب C موضح بمنظور وجهة النظر الثنائية. المكعب D تم تدويره للدرجة التي يظهر فيها تقصير في الخطوط من جهتين. هذا يجعل من منظور العمق أكثر صراحة. المكعب E مرسوم بطريقة وجهة النظر الثلاثية. هذه الصورة تنقل الإحساس الأكبر للعمق.

منظور أحادي



منظور ثنائي



منظور ثلاثي

الشكل 11 .

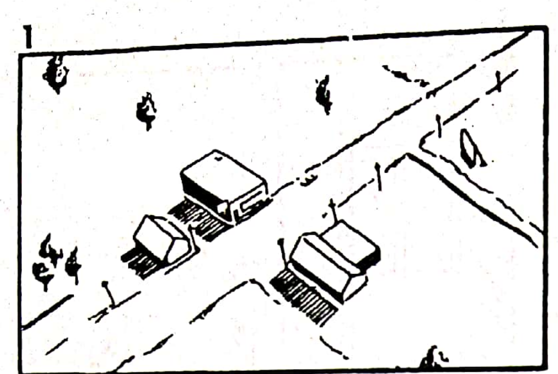
لكن عندما يضع المخرج لقطتين واحدة جنب الأخرى فإن التفاعل بين الصور ينتج عنه نوع جديد من الممارسة المكانية التي يمكن أن توصف بالمنظور المتعاقب. هذه هي الكيفية التي يستطيع من خلالها المخرج من ابتكار الأسلوب السينمائي المتحرك والذي يتضمن وجود المشاهد من حيث الاحساس في الفضاء على الشاشة، وهو عامل رئيسي في تصميم انسيابية اللقطة.

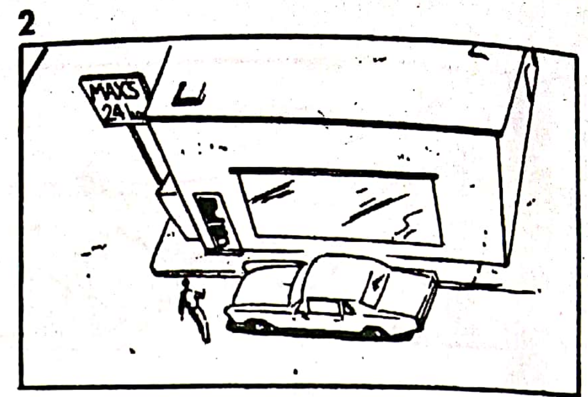
لأجل فهم أفضل لتأثير سلسلة من زوايا الكاميرا يمكننا أن ننظر إلى الموضوع من مفهوم تقليدي كدراسة المنظور. تخطيطات المكعبات في الشكل (109) تعرض الأشكال الأساسية.

دعونا الآن نأخذ وجهات النظر السابقة للمكعب ونستخدمها كقواعد للموقع في اللوح القصصي. مخزن ملائم يمكن أن يبلور على المكعب، مع يافطة كبيرة على موقع طولي مفصول عن البناية . الشكل (110) يوضح المخزن في وجهة المنظور أحادية - ثنائية وثلاثية.

دعونا الآن ننظر إلى النسخ الأربعة من المنظور المتعاقب في هيئة لوح قصصي، الحدث بسيط. رجل يقود السيارة نحو ذلك المخزن لإيجاد هاتف. يذهب إلى الباب لكنه يرى كابينة هاتف بموازاة المبنى من الجانب. يسير نحو الكابينة ويجري المكالمة.

الغرض من الأمثلة القادمة هو لإيضاح انسيابية اللقطة من حيث تنوع إيقاع الزوايا. في أسلوب الاستمرارية، وهو يعني توطيد مستوى ارتفاع الفضاء الممنوح عن طريق التحرك خلال ذلك الفضاء. عندما تكون هناك حركة، هناك تسارع ، سرعة وقصور ذاتي، ومونتاج الاستمرارية بإمكانه تأسيس قانونه الحركي الخاص به. هذا النوع من "قانون حركة اللقطات" هو من أكثر الأنواع صراحة في هذه المناظر المتحركة المتعاقبة.

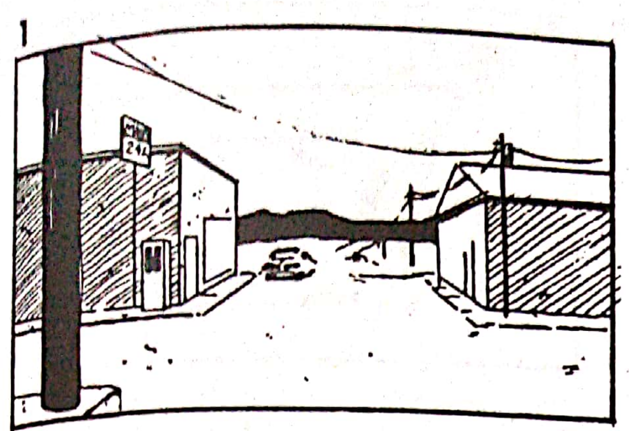


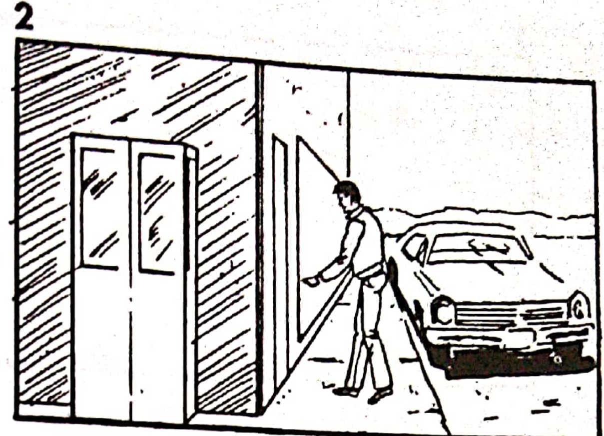


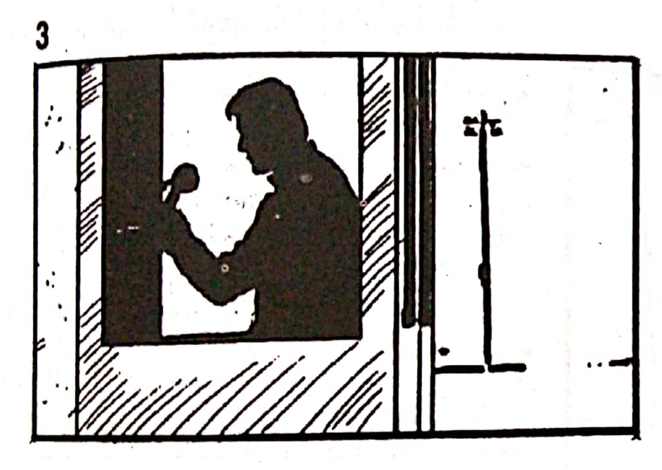
منظر من زاوية عالية High- Angle View1 1

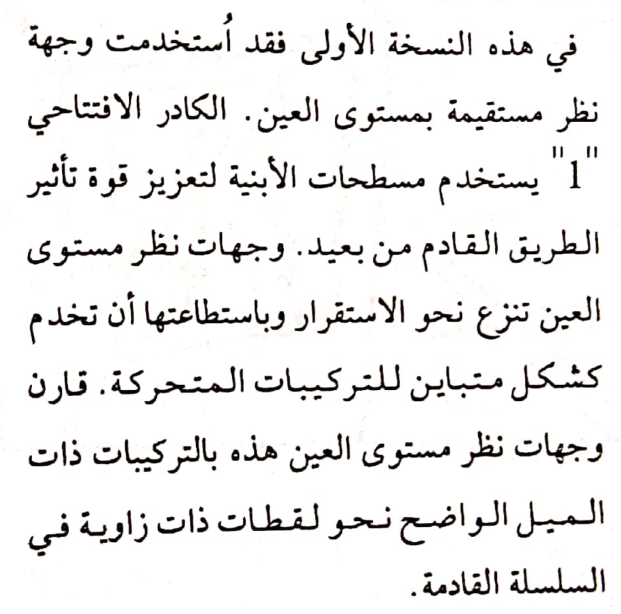


لاحظ بأن هذه اللقطات الثلاثية تنشأ عن حركة ذات زاوية سلسة. الأول، تزداد درجة المنظور في كل كادر: الكادر "1" لديه مستويات ذات خطوط قصيرة، الكادر "2" لديه مستوى ثنائياً ذات خطوط قصيرة، والكادر "3" يعرض مستوى ثلاثياً متراجعاً لذا فإن عمق اللقطة يزداد كلما نستمر بالانسجام معه. الثاني، تصبح اللقطات أضيق كلما نتحرك نحو كابينة الهاتف. هذا يبتكر إحساس نحو حركة متقدمة للأمام. هذا النوع من تدفق اللقطة هو تصاعدي.

1


2


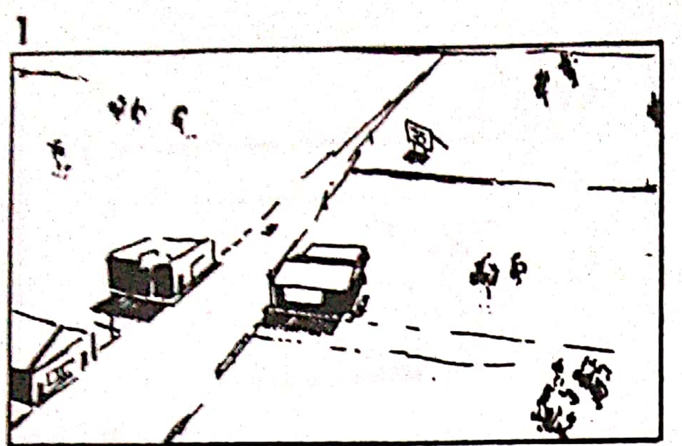
3




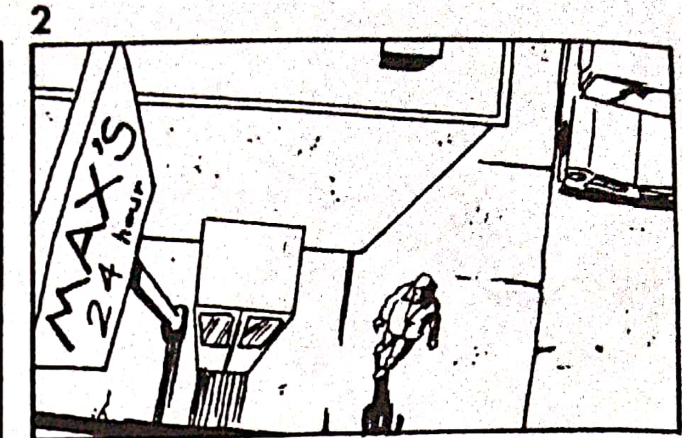
وجهة نظر مستوى العين Eye- Level View

في هذه النسخة الأولى فقد أُستخدمت وجهة نظر مستقيمة بمستوى العين. الكادر الافتتاحي "1" يستخدم مسطحات الأبنية لتعزيز قوة تأثير الطريق القادم من بعيد. وجهات نظر مستوى العين تنزع نحو الاستقرار وباستطاعتها أن تخدم كشكل متباين للتركيبات المتحركة. قارن وجهات نظر مستوى العين هذه بالتركيبات ذات الميل الواضح نحو لقطات ذات زاوية في السلسلة القادمة.

1



2

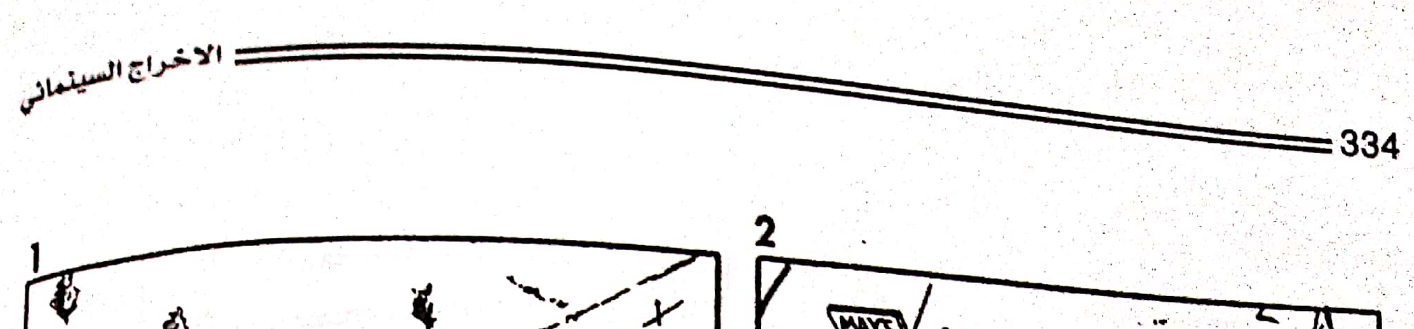


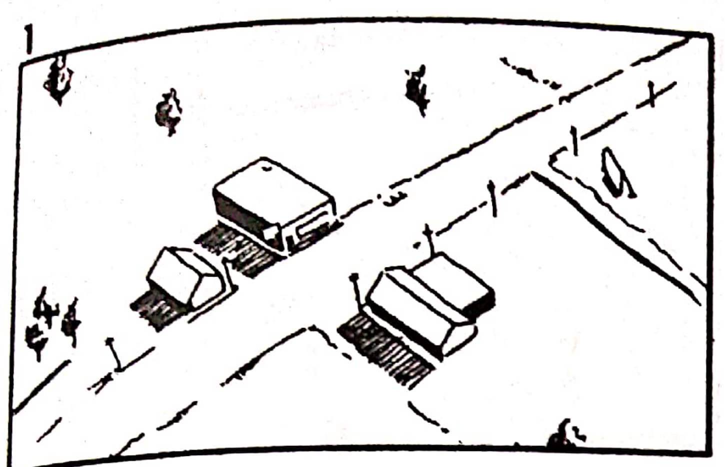
منظر من زاوية عالية High- Angle View 2

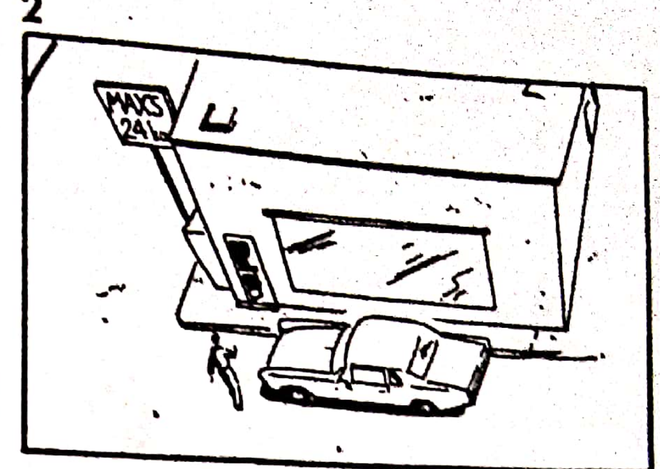
السلسلة التالية ليست تصاعدية. هذا يعني بأن المنظر المأخوذ من زاوية في الكادر الواحد يتقاطع مع المنظر في الكادر التالي. درجة واتجاه ذلك التضارب متنوع ومختلف لكنه واضح وصريح خصوصاً بين الكادرين الأخيرين.

3









منظر من زاوية واطئة Low- Angle View



هذا هو مثل آخر عن تضارب في الكوادر. التباين هذا طفيف حتى من قبل الكادرين الأخيرين. قارن هذا مع مناظر مستوى العين التي تحافظ على المسافة بشكل عام من الموضوع وليس كما هو حاصل في هذه السلسلة لكنها أقل منها ديناميكية بكثير.

المكان ضد الموضوع Space vs. Subject

إحدى الطرق للنظر في زوايا الكاميرا وكيف أنها تصور فضاء المشهد هي في ابتكار اللوح القصصي بدون الموضوع والتركيز فقط على الخلفية. هذه كانت طريقتي في الاقتراب من المخزون الملائم في الألواح القصصية. لابتكار التصور لذلك التسلسل، رسمت العديد من المخططات وهيئتها من أجل تنظيمها بسهولة على منضدتي الخاصة بالرسم. في كل مرة كانت الرسوم توضع بترتيب جديد لأجل أن أكون قادراً على تخيل رؤى مختلفة لنفس المشهد. أي تغيير في وجهة النظر تؤدي إلى اقتراح تغييرات حاذقة في المزاج، وحتى في مرور ومضي الأحداث القصصية للمشهد.

هذا يعادل التذكر عندما تقوم باستنباط اللقطات المتعاقبة. بنفس الطريقة التي استعضنا بها عن محتوى الحيز المكاني لدورة الفعل بنماذج تكييف وملائمة الموضوع لأغراض تقديمها أمام الكاميرا، نحن نستطيع أن نؤطر اللقطة مستندين على موقع التصوير أكثر من الموضوع. أخيراً سيصبح الموضوع العامل المهيمن، لكن بذلك الوقت العديد من الأفكار الجديدة قد تكتشف.

النزعة الحالية في استخلاص المنظور

Recent Trends in Perspective Rendering

الطريقة التي يتم بها تصوير المناظر الداخلية قد تغيرت خلال "25" سنة الأخيرة. التصوير في المواقع الحقيقية حل ببطء محل تصوير المناظر داخل الاستديو، ليس بسبب التكلفة المادية فقط لكن أيضاً بسبب الميل القوي نحو الواقعية التي لا تستطيع المناظر في الاستديو من أن تحقيقه. بدون إزالة جدران وسقوف المنظر في الاستديو، عدسات الزاوية -الواسعة ينبغي أن تستخدم في أغلب الأمكنة الضيقة والمحدودة والتي تشكل ربع المكان الداخلي الحقيقي حتى يمكننا تأطير شخصية- كاملة من خلال اللقطات غالباً ويختار المخرجون عدسات لحل هذه المشاكل العملية، وتصبح الاعتبارات التصويرية ثانوية.

إذا وجدت نفسك في مكان تصوير داخلي فإن منظور اللقطة -واسعة يكون محدداً بحجم الغرفة أكثر من كونه محددا عن طريق التصميم، حاول أن تستخدم عدسات أطول للتصوير خلال ممرات الغرف والنوافذ وشخصيات ما وراء مقدمة الكادر بدلاً من محاولة إيجاد تأطير واضح في غرفة هي بعضاً من الطرق للانتفاع من العدسات الأطول. لقطة الزاوية -الواسعة الداخلية هي سلعة تلفزيونية، وطالما إنها تعكس خياراً خاصاً بالميزانية أكثر من كونه قراراً فنياً، أفكار جديدة تبزغ من خلال معارضة استخدام الأفكار الجاهزة التقليدية، (الكليشهات).

نستطيع الآن أن ننظر إلى موقف قصصي يسمح باستخدام مشترك واسع للزوايا والعدسات: مشاهد الحركة.

مشكلة السرد (زوايا الكاميرا خلال الفعل)

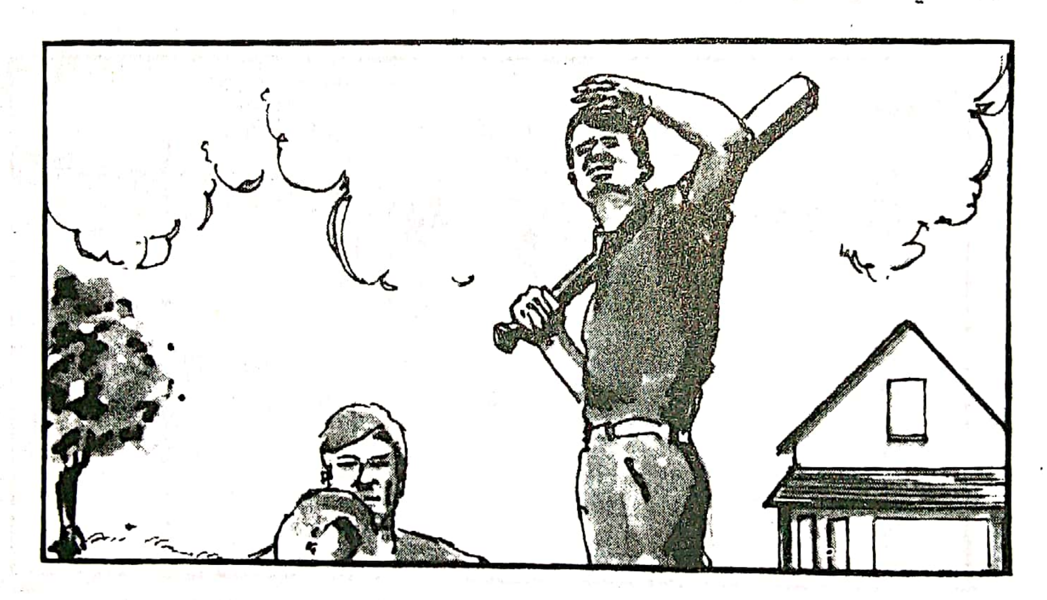
Narrative Problem (Camera Angles in Action)

لقطات الفعل المتعاقبة تصور مباراة للبيسبول في حقل صغير لمنطقة سكنية، المعالجة ظريفة ونوعا ما منطبقاً على أسلوب معين، والذي يتوافق مع غرضنا في تشجيع استخدام زوايا الكاميرا بشكل نشط.

يبدأ اللوح القصصي في عصر أحد الأيام العاصفة مع غيوم متقطعة وشمس ساطعة. اللاعب الذي يضرب الكرة يحتل مكانه. النتيجة لحد تلك اللحظة هي ٣ كرات وضربتان فقط. تشرق الشمس مباشرة في عين اللاعب الذي يضرب الكرة، ويواجه صعوبة في الرؤية. لحسن الحظ، تتحرك بعض قطع الغيوم؛ لتحجب الشمس لمجرد لحظات مانحة إياه فرصة قصيرة للرؤية، لكن اللاعب الذي يرمي الكرة يديه يتباطأ بتعديل أشرطة حذائه الرياضي إلى حين ظهور الشمس مرة أخرى من جديد.



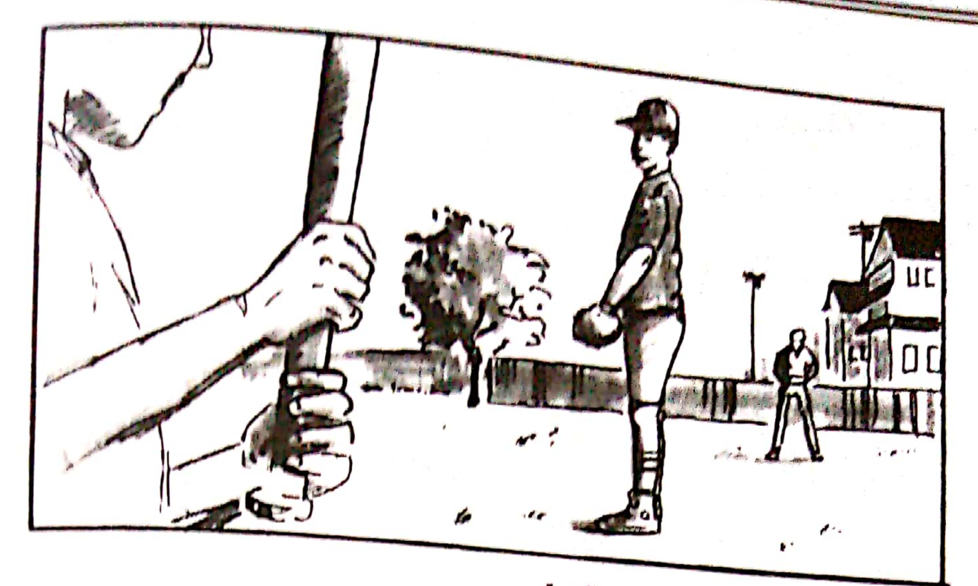
1- النتيجة هي 3 كرات وضربتان



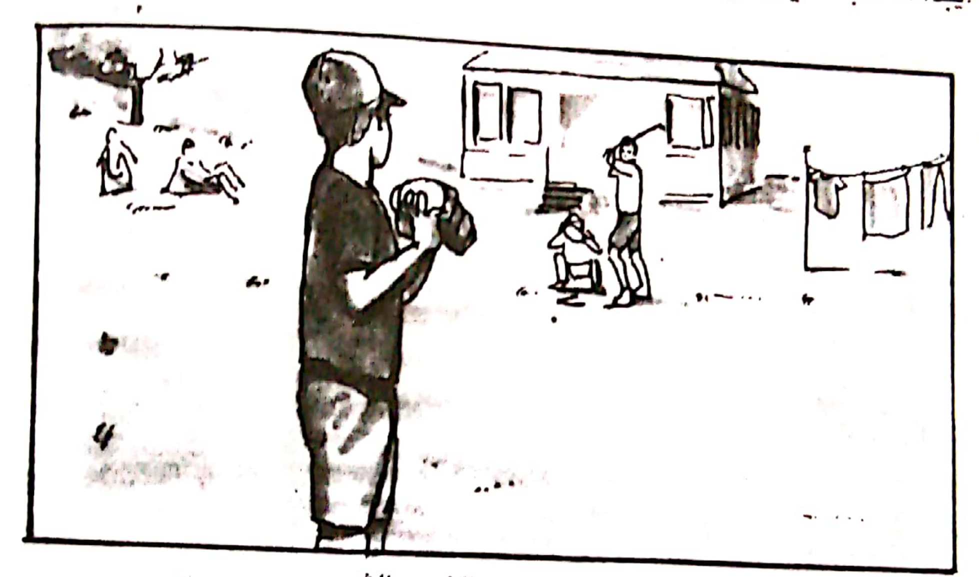
2- تواجه الشمس الشخص الذي يفترض به ان يضرب الكرة بالمضرب ويحاول معرفة أين يقف اللاعب الذي سيرمي الكرة.



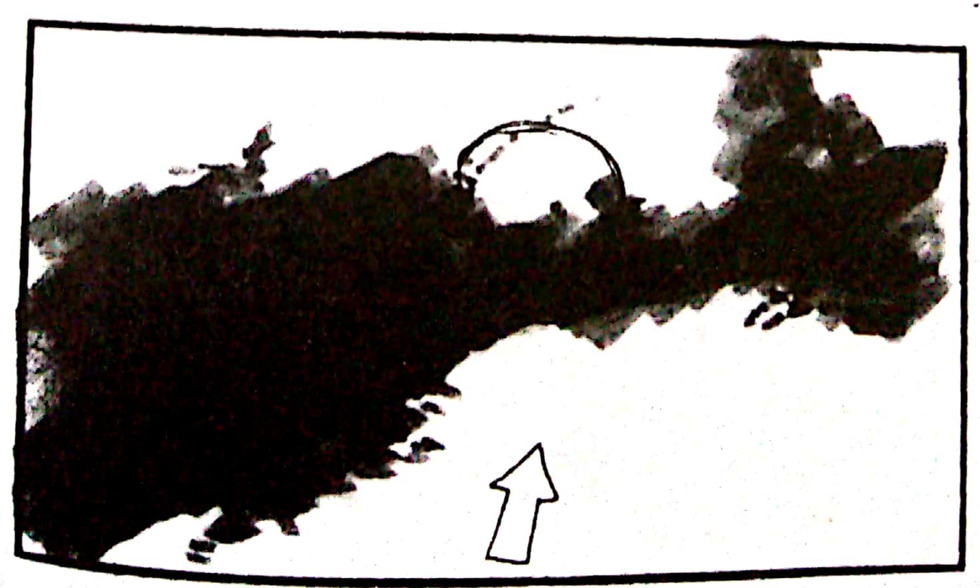
3- وجهة نظر اللاعب نحو الشمس



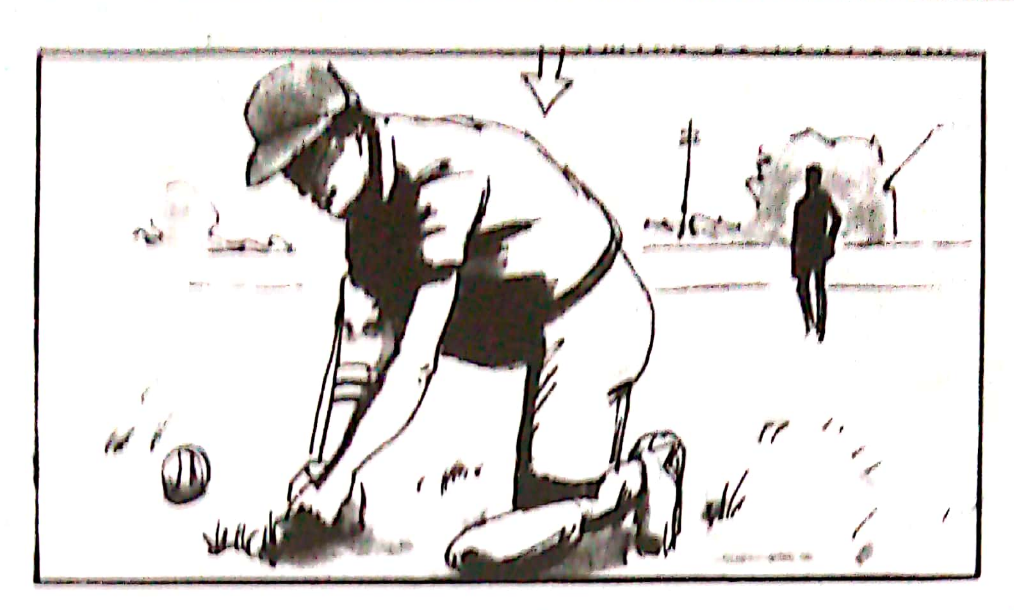
4- يبدأ اللاعب الذي يرمي بالتلويح بالكرة.



5- أصبح اللاعب جاهزا لرمي الكرة عندما حجبت الغيوم الشمس.



6- لقطة الغيوم وهي تحجب الشمس



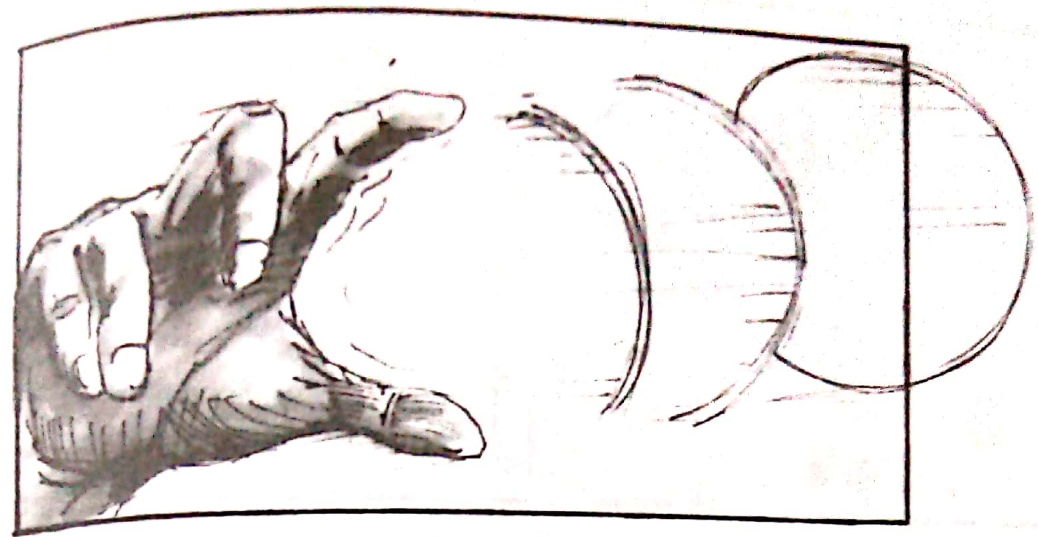
7- لم يعط اللاعب الفرصة، لمن يرمي الكرة، فأخذ يشغل نفسه بتعديل شريط حذائه



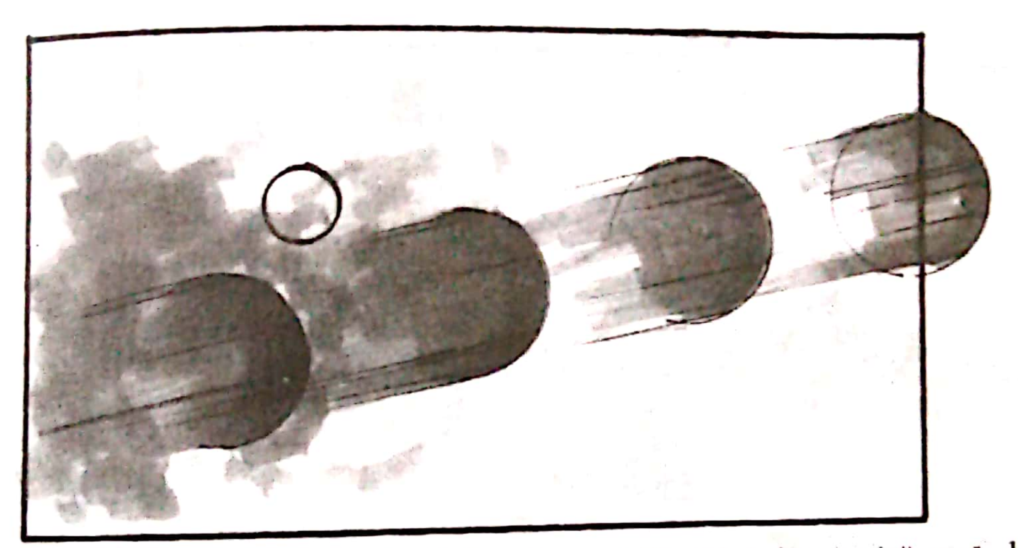
8- يقف اللاعب عندما تعود الشمس للبزوغ بين الغيوم ويبدأ الفريق بحث اللاعب على رمي الكرة.



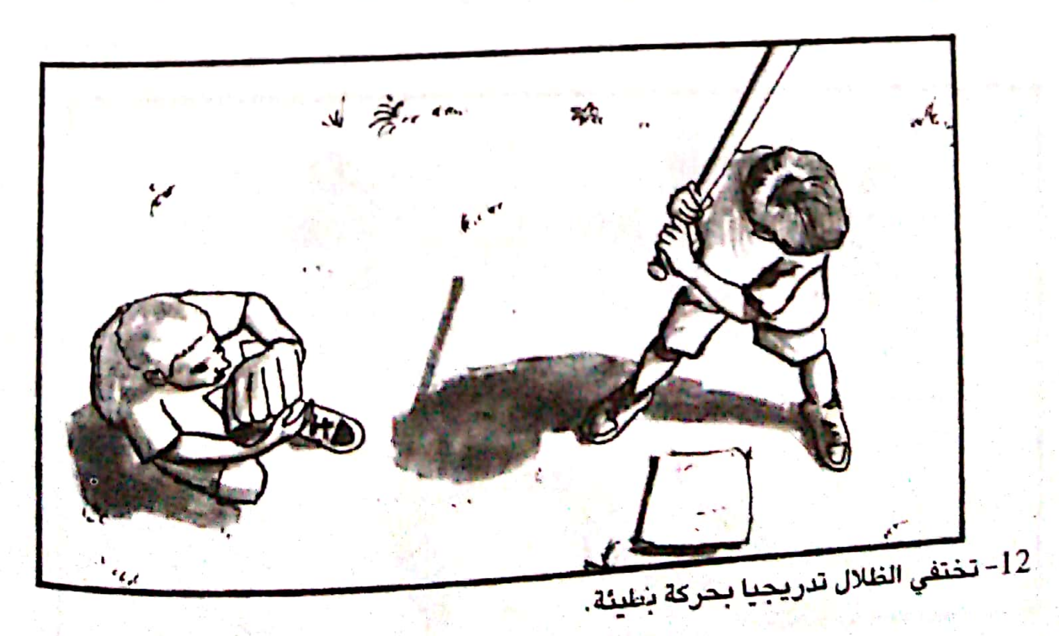
9- لقطة بالحركة البطيئة للاعب وهو يرمي الكرة.



10 - تبقى مع لقطة بالحركة البطيئة للكرة وهي تنطلق من يد اللاعب.



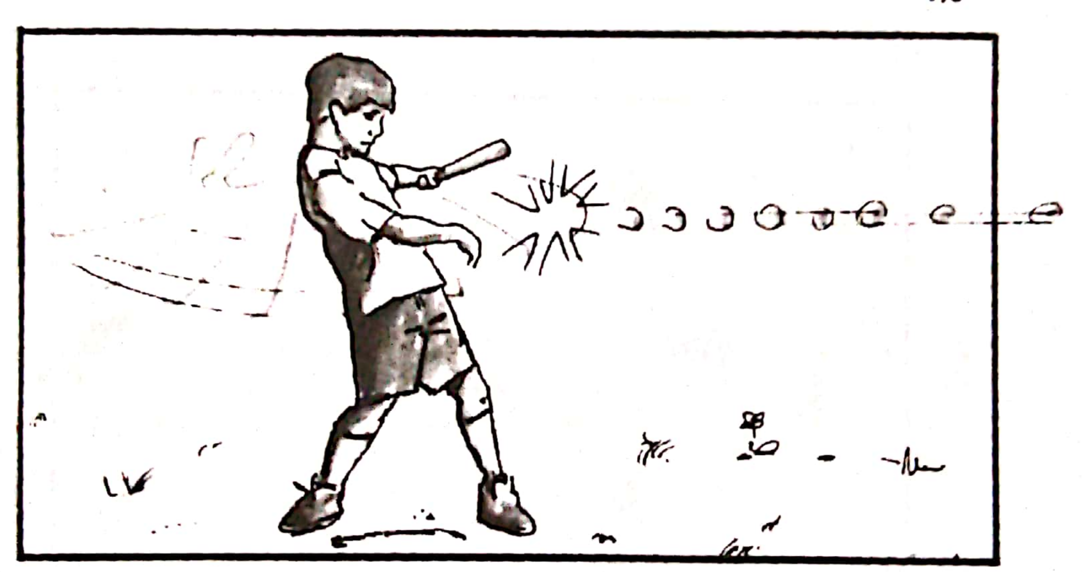
11- توجه الكاميرا مباشرة نحو الكرة وهي تمر بلقطة بطيئة عندما تمر الغيوم وتحجب ضوء الشمس.



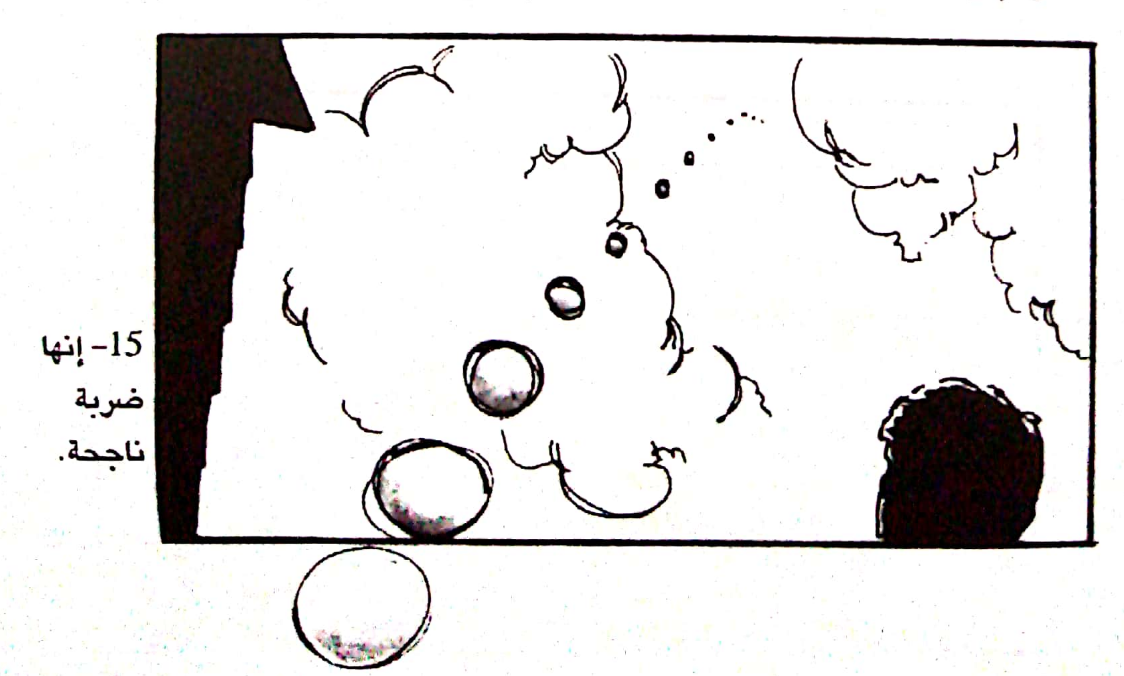
12- تختفي الظلال تدريجيا بحركة بطيئة.



13- ،يبتسم اللاعب الذي يستقبل الكرة عند مغيب الشمس ويتهيأ بتلويح المضرب لضربها.



14- .نعود إلى الحركة الاعتيادية عندما يضرب اللاعب الكرة



15- إنها ضربة ناجحة.



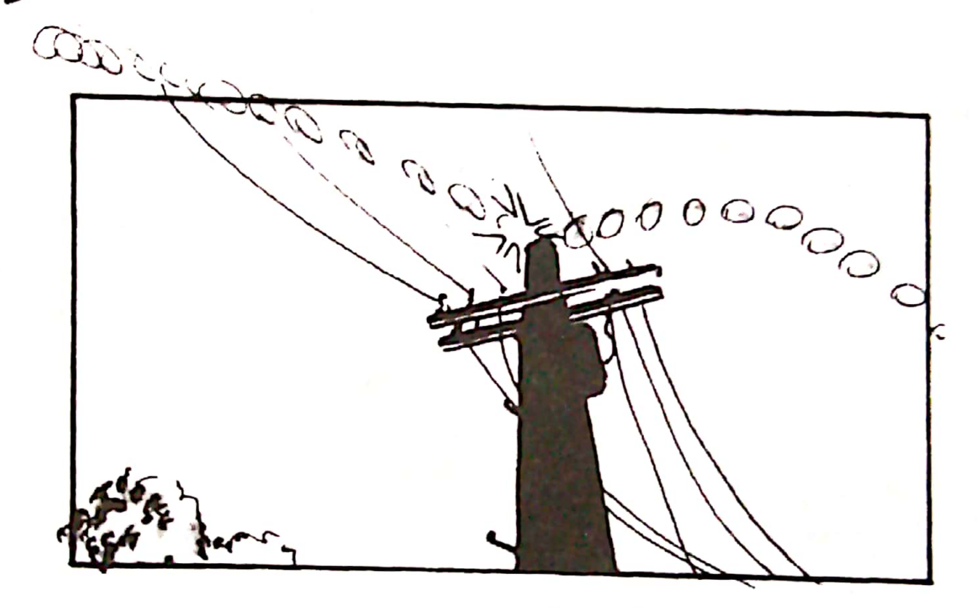
16- .يقفز أحد المتفرجين الجالسين على مرتفع وهو يشاهد الكرة ترتفع الى السماء

17- حركة بان الكاميرا خلال الالواح A, B, C

18- .تستمر حركة البان لمتابعة الكرة،



19- ،ينتهي البان عندما تقترب الكرة من عمود الهاتف



20- ..ترتد الكرة بعد اصطدامها بالعمود



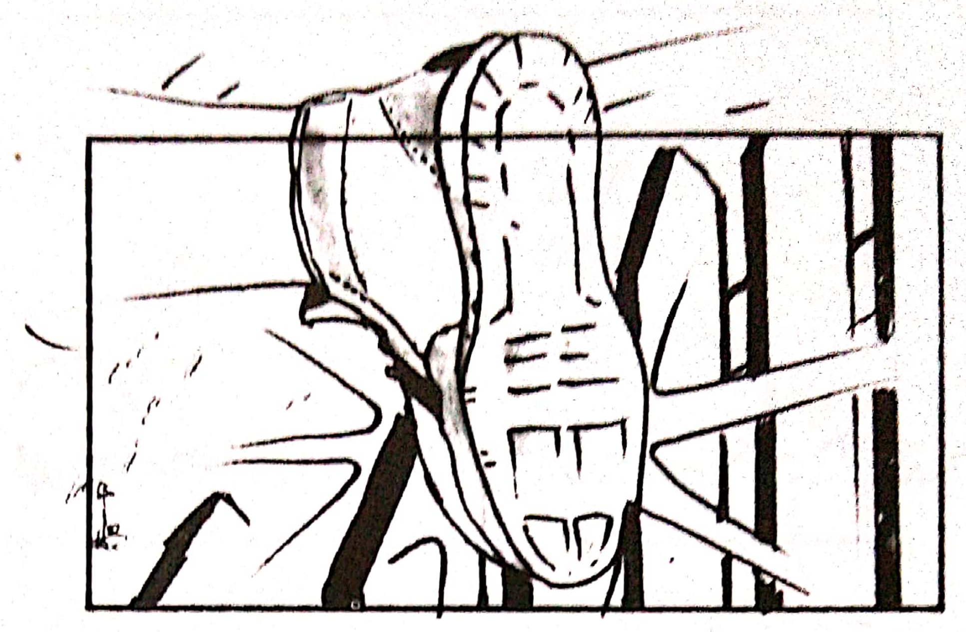
21- .مباشرة نحو أحد شبابيك بيت قريب



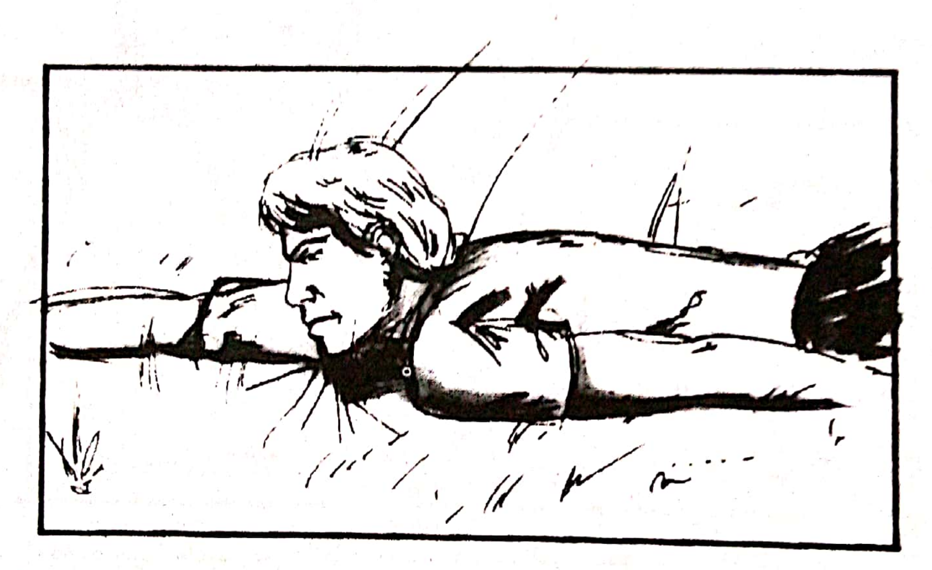
22-امرأة في البيت تقفز هلعة عندما تحطم الكرة الزجاج ويأتي لاعب يركض نحوها

23- ترتد الكرة من على سطح الدار وتتدحرج نحو أنبوب مياه المجاري تدخل الكرة في الأنبوب من خلال الفتحة العليا

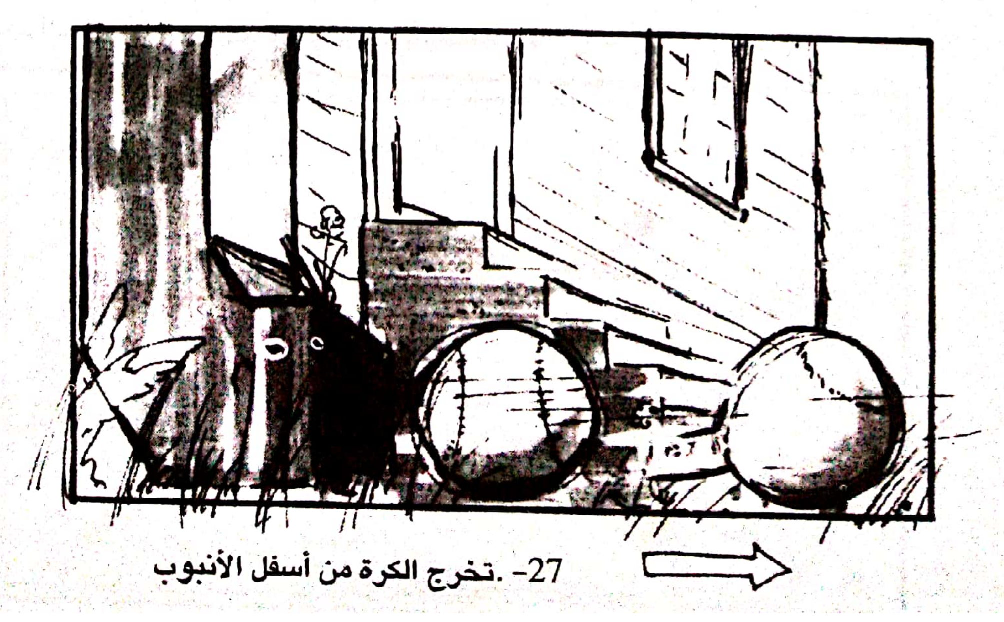
24- .اللاعب يقفز من فوق السور متجهاً نحو الكرة



25- .تتعثر إحدى قدميه في أعلى السور ويسقط



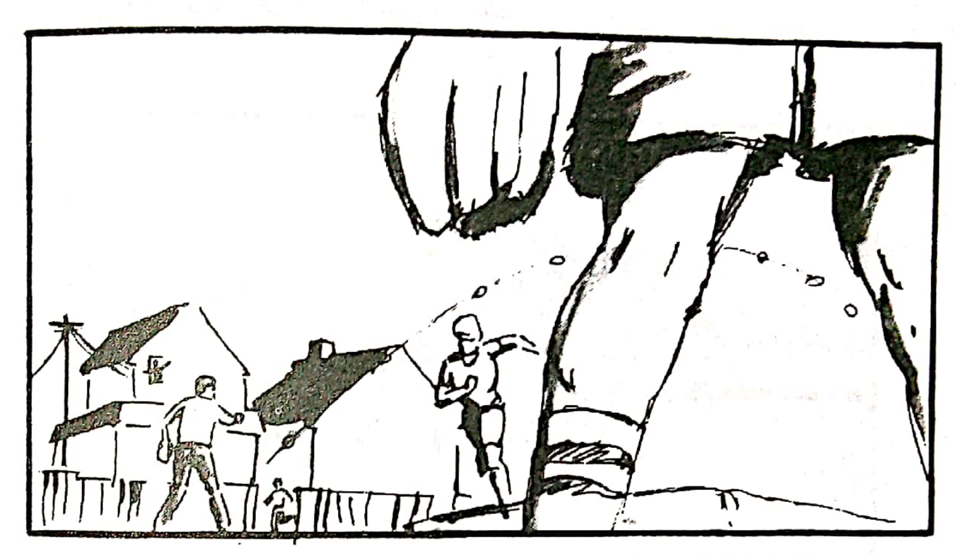
26- .يسقط اللاعب مع صوت ارتطامه بالارض.



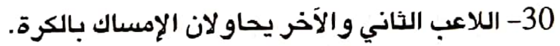
27- .تخرج الكرة من أسفل الأنبوب



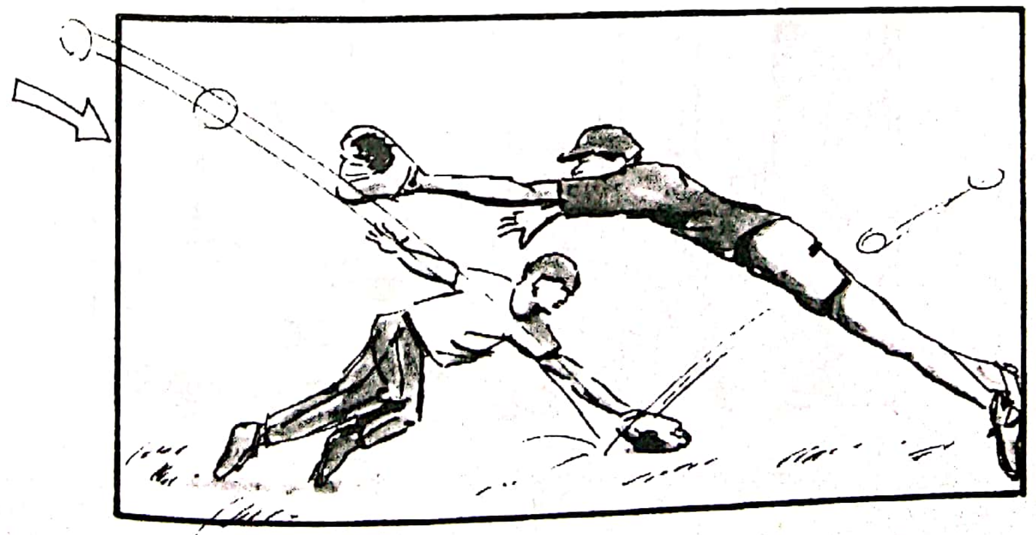
28- ،وتتدحرج مارة بجانب اللاعب الذي سقط على الارض.

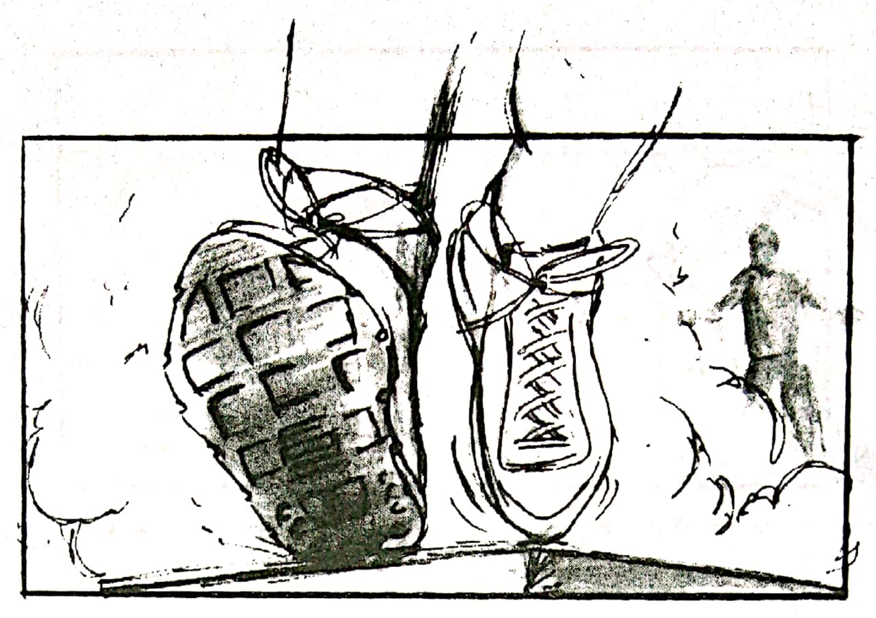


29- عودة الى الملعب يتجه اللاعب الذي ضرب الكرة نحو الدورة الثالثة ويظهر اللاعب الذي قذفها في الخلفية وبيده الكرة ويرميها



30- اللاعب الثاني والآخر يحاولان الإمساك بالكرة.





31-.يكمل اللاعب الدورة الثالثة

32- يصرخ اللاعب الذي طوح الكرة «انتم أيها الأغبياء» في داخل الملعب.



33- يتجه اللاعب الذي ضرب الكرة نحو البيت.





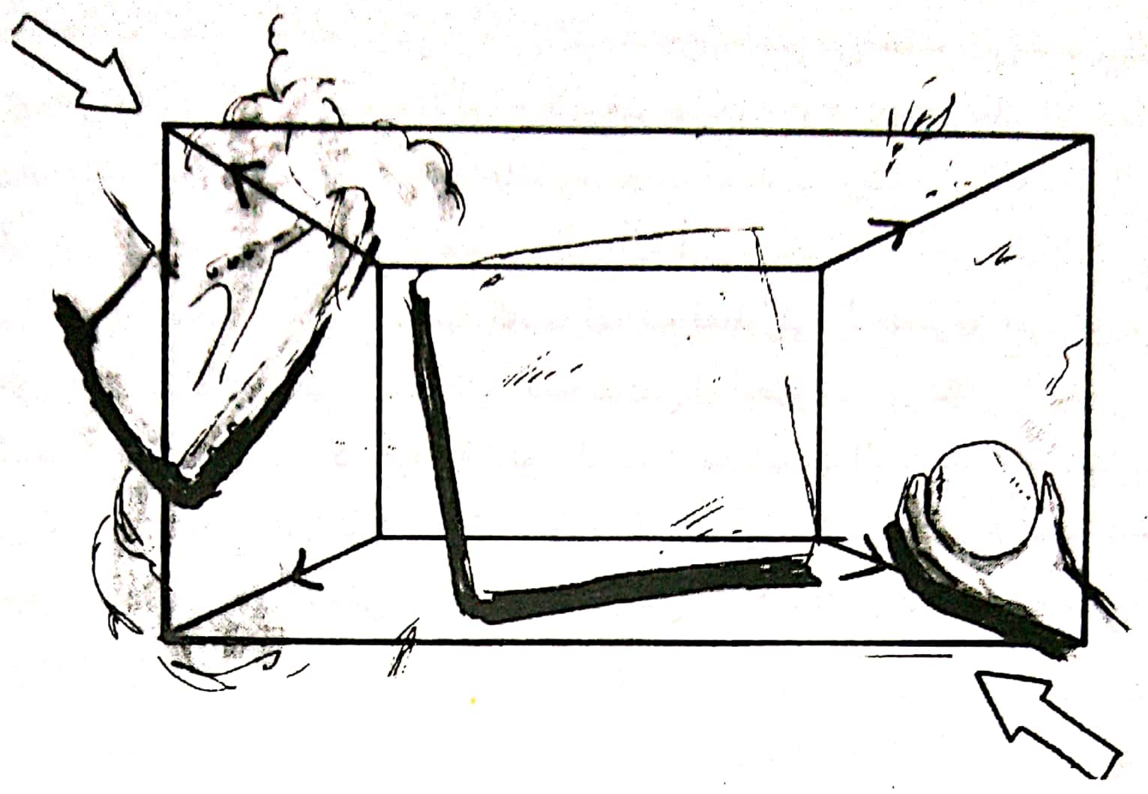
34- يلتقط اللاعب الكرة ويضربها نحو اللاعب الذي يركض في مقدمة الكادر



35- لقطة من الأعلى تماماً. حركة بطيئة. تتحرك الكاميرا حركة بطيئة مع ظلال اللاعب الذي يجري تدخل الكرة ببطء إلى الكادر. إنها أشبه بسباق بين الظلال.



36- تستمر الحركة البطيئة تتجه الكاميرا نحو الأسفل عندما يتهيأ اللاعب للإمساك بها.



37- تنسحب الكاميرا إلى الخلف من لقطة كبيرة لمنطقة وصول اللاعب بحركة بطيئة. قدم اللاعب ويد اللاعب الآخر الذي يمسك بالكرة تتحرك ببطء.

الخلاصة Summary

كما ترى في هذه القصة المختصرة، اعتمدت زوايا الكاميرا على السرد القصصي إضافة إلى الاعتماد على استراتيجيات التوضيح وتقديم المشهد. في هذه الحالة، الحركة البطيئة واستخدام الظلال تحث على بعض زوايا الكاميرا، إضافة إلى استخدام "طرق التقديم عن طريق التخطيطات"، لطالما إن الكرة ترتحل عالياً فوق المشهد بينما نرى الظلال على الأرض كما لو أنها كانت شخصيات في المشهد. طبيعياً، إرغام الكاميرا لمتابعة الفعل الذي هو منخفض ومرتفع في أحيان أخرى سيكون لذلك الأثر الكبير للعمل مع زوايا الكاميرا المطلوبة لتسجيل المشهد. بالطبع، التنويع الطفيف في زاوية الكاميرا هي مهمة بنفس الدرجة التي تتطلبها زوايا متطرفة للنظر وتساعد على توطيد إيقاع الحركة.

يجدر بي إضافة إن هذا اللوح القصصي هو المسودة الأولى المستندة على تخطيط بسيط للرسومات، والتي استخدمت لتخطيط الفكرة الأساسية.

التخطيطات المبسطة العشرين الأولى لم تستغرق أكثر من ساعة كي ترسم بقلم الرصاص وأن أكثر من نصف الألواح لا تتغير بشكل جوهري عن تلك التركيبات الأولى. بينما بقية الألواح قد تم إعادة رسمها. بالممارسة ربما يكون هناك "2" أو "20" مسودة خاصة باللوح القصصي إلى أن يتم استكمال الأفكار بشكل مقنع. على سبيل المثال، الفكرة الأولية كانت تهدف فقط إلى الحصول على اللاعب الذي يضرب الكرة يأتي إلى مكانه المخصص له ليضرب ويركض. التعامل مع الشمس والغيوم والحركة البطيئة تطورت من التخطيطات البدائية. عندما عزمت على تحبير الألواح قررت إضافة تلك اللمحة الخيالية عندما تتدحرج الكرة داخل الأنبوب المجاري من أعلى سقف الدار، والتي من المحتمل أن لا تتواجد في أي مسودة أخرى.

15: التأطيرات المفتوحة والمغلقة OPEN AND CLOSED FRAMINGS

إن اصطلاح التركيبات المفتوحة والمغلقة تستخدم لوصف الأسلوب التقني والخطط الفنية في التأطير التي ابتكرت لتضمين أو عدم تضمين المشاهد في فضاء الصورة. في السينما، التأطيرات المفتوحة هي تركيبات من النوع الذي عادة ما يستخدم في الأفلام الوثائقية، عندما تكون هناك الكثير من العناصر في الكادر. التأطيرات المغلقة هي تركيبات مصحوبة بمواضيع مصممة بعناية نحو أقصى مدى من الإيضاح مع توازن تصويري. هذه الطريقة في تركيب الصورة من المحتمل أن نجدها عندما توضع الكاميرا خارج دائرة الفعل. الأشكال المفتوحة تبدو أكثر واقعية، بينما الأشكال المغلقة تبدو مصنوعة ومبهمة.

هذا التميز لا يعني عدم وجود تناقض. الحقيقة، بالطبع، هو أن كل تكوينات الكوادر مرتبة بواسطة المصور إلى درجة معينة سواء كانت واضحة للمشاهد أم لا. الدعايات التجارية التلفزيونية استعارات النظرة الصورية للأفلام الوثائقية، ترتب التكوينات بعناية لكي تبدو كما لو أنها لم ترتب بقصد. هذا النوع من الدراسة لأسلوب عدم التدخل هو استغلال تجاري على الترابط العام لعامة الناس بين الأسلوبية والموضوعية في المواد المرئية المنتجة. بدلاً عن ذلك، العديد من الوثائقيين ينتجون تكوينات أسلوبية عالية عن طريق الانتظار لأسابيع أو لعدة أشهر لحين توافق اللحظة المناسبة تماما لحالة الطقس والموسم لإنتاج صورة ذات تأثير عالي تماما. إن ثقافتنا المبنية على الإشباع الصوري أصبحت تواجه صعوبة متزايدة للمفاضلة بين الأشكال المغلقة والمفتوحة طالما كان صانعوا الصور ومن جميع الأساليب يدركون تماما معانيهم المشهورة، غالباً ما يستخدمونها لخداع المشاهد.

يبدو أن من الأفضل التفكير بالتأطيرات المفتوحة والمغلقة كتوصيف عام، متذكرين بأن التكنيك هو الذي يقود المغزى والأهمية الخاصة بالمشاهد من السياقات القصصية التي وضعت فيها. بالنسبة لمخرج الفيلم الروائي، المظهر الأكثر أهمية في التأطيرات المغلقة والمفتوحة هو الطريقة التي تستخدم بها تلك التأطيرات لمنح المشاهدة تنويع في درجات الاندماج والألفة مع المواضيع المعروضة على الشاشة. كيف يستخدم المخرج هذه العلاقة هو السبب الذي يدعو إلى مناقشة موضوع البعد الجمالي.

البعد الجمالي Aesthetic Distance

البعد الجمالي هو مصطلح استخدم لوصف الدرجة التي يتلاعب بها الموضوع الفني بالمشاهد. كل وسائل الاتصال بطريقة أو بأخرى تمارس التلاعب البارع، لكن بعض الأعمال تمنح المشاهد فرصة أكبر في رد الفعل والمشاركة في لحظة العرض أكثر من غيرها. في صناعة الأفلام، البعد الجمالي هو تسمية ذكية، لأن الأمر لا يشابه الرواية أو القصيدة، أي مخرج من الناحية الواقعية يبتكر الإيهام الخاص بالعمق المادي والمسافة في الكادر وأخيراً ما يظهر على شاشة صالة العرض السينمائية حجم اللقطة، من القريبة جدا إلى العامة، تضع المشاهد في علاقة مادية مع الموضوع الذي يتضمن تضمينات نفسية وأخيراً أخلاقية.

مستويات الألفة Levels of Intimacy

في هذا الجزء القادم من الأمثلة سنلقي نظرة على الطرق الخاصة بالتأطير، اختيار زاوية الكاميرا وتأثير العدسة على درجة الاندماج التي يمتلكها المشاهد بالعلاقة مع فضاء المشهد والأفراد المشتركين فيه.

روايتنا تتابع زوج وزوجته وهما على وشك الاستيقاظ صباحاً، بعد أن تشاجرا ليلة أمس والآن بدخول ضياء الصباح إلى الغرفة كلاهما كاره لمواجهة توقعات كل منهما نحو الآخر. يرغب المخرج في وضع المشاهد داخل دائرة الفعل الدرامية، من أجل أن يجعله شاعراً بدرجة تلك العلاقة، طالما أن المشهد قد كتب من وجهة نظر الرجل، يشعر المخرج بضرورة الاحتفاظ بهذه الوجهة في تركيب اللقطات.

التأطير المفتوح Open Framing

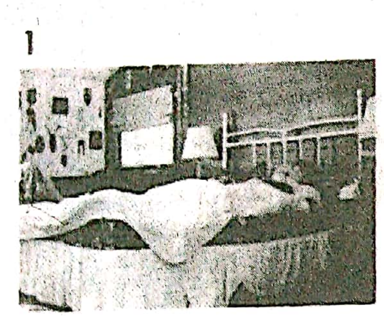
الرؤية "1" Version

يقرر المخرج افتتاح المشهد بلقطة واسعة لغرفة النوم. صور المخرج ثلاثة لقطات على سبيل الاختبار 1, 2, 3 ووضعها بجانب بعضها البعض. ولأن المشهد كتب من خلال وجهة نظر الرجل، فقد اختار لقطة تنظر إلى المشهد من الجانب الذي يستلقي فيه الرجل على الفراش. وضع الكاميرا بزاوية منخفضة لمشاهدة الرجل بطريقة أسهل من مشاهدة المرأة لتشجيعنا على التطابق والتماثل مع الرجل.

درس المخرج خياراته وأدرك بأن الكادرين 2 و3 ربما كانا قريبان أكثر من اللازم من الموضوع. طالما أنه يتوقع لاحقا الحركة نحوْ تأطيرات اللقطات قريبة في التسلسل لذلك فأنه يحبذ أن يكون هناك تغيير ذي أهمية بحجم اللقطة من اللقطة الافتتاحية إلى اللقطات القريبة المتوقعة. لأجل ذلك فقد اختار الكادر "1" لافتتاح المشهد.

التأطير المفتوح Open Framing

1



2



3



الرؤية "2" Version Two

يقرر المخرج التحرك للداخل من أجل لقطة للمرأة وصور ثلاث لقطات (OTS) ليختار منها واحدة. في كل واحدة منها يظهر بوضوح الرجل وهو ينظر باتجاه المرأة. لاحظ كيف أن الكوادر 2 و3 تستخدم عمق الميدان لاختيار التأكيد على إحدى الشخصيات. على الرغم من أن الاعتقاد العام ينصب على أن الرؤية الواضحة لإحدى الشخصيتين هي التي يراد التأكيد عليها، إلا أن القضية ليست كذلك في كل الأحوال. باختيار التأطير الصحيح والفعل فقط، فإن الشخصية التي لا تكون رؤيتها واضحة في الكادر يمكن أن تكون هي الشخصية الرئيسية. يختار المخرج الكادر "1" لأنه يريد الحركة إلى داخل المشهد ببطء ويشعر بأن الكوادر 2 و3 هما أكثر ألفة عند هذه المرحلة من مراحل تقديم الفعل.

1



2



3



التأطير المفتوح Open Framing

الرؤية "3" Version Three '3'

يقارن المخرج بين اثنين من اللقطات الجديدة، هذه المرة من زاوية معاكسة التي سوف تستخدم بعد اللقطات السابقة. بعد أن احتفظ بمسافة عاطفية في اللقطة الأخيرة، يقرر المخرج الحركة إلى الداخل نحو لقطة أقرب هذه المرة. يختار الكادر "2". ثم القيام بذلك لإدخال المشاهد بطريقة أكثر جوهرية ولأجل خلق تباين في التصوير والناتج عن التغيير في الحجم.

1



2



التأطير المفتوح Open Framing

الرؤية "4" Version Four "4"

يعيد المخرج مشاهدة تسلسل اللقطات ويبدو متضايقاً بخياره الأخير. أنه يحبذ التحرك نحو الداخل بلقطة أقرب من الجهة المعاكسة، لكنه يشعر بأن وضوح اللقطة القريبة للرجل من الجهة المعاكسة هي جريئة أكثر من اللازم. ويشعر أيضاً بأنه يرغب بمشاهدة أكثر للمرأة، يدرك الآن بأن الكادر "2" هو محصلة موقف الرجل -وذات بعد فردي وربما أناني أكثر مما ينبغي. ويختبر المخرج الآن تكوينين جديدين، الكوادر 3 و4 .

3



4



هذان الإطاران مفتوحان تماما، في كلا منهما، أعيد ترتيب مكان المرأة وقد استدارت بعيداً عن الرجل. اللقطتان متطابقتان تقريبا عدا أن الكادر "4" يسمح لنا برؤية وجه المرأة على الرغم من وجودها في منطقة ضحلة غير واضحة. والأكثر أهمية من هذا، نحن نستطيع أن نرى بأنها مستيقظة وعيناها مفتوحتان. كل لقطة تؤثر بقوة في التأكيد الدرامي للمشهد، الكادر "3" يعبر عن عدم قابلية الرجل على فهم المرأة. هي تحجب رؤيتنا له، وحتى وهي محجوبة عن نظرنا، هناك إحساس ما بأننا قد وضعنا بنفس المكان الذي يتواجد فيه الرجل، الكادر "4" ينقل لنا تقريباً الصورة بألم. نحن نرى الآن بأن الزوجة مستيقظة لكنها غير قادرة على مواجهة زوجها. إن الإحساس بالانفصال هو مبرح. هذه هي اللقطة التي اختارها المخرج.

الكادر الافتتاحي يبتكر سياقاً قصصياً نشترك من خلاله مع وجهة نظر الرجل النفسية من خلال استخدام التأطير وعناصر القصة. إذا كان المخرج يريد السماح للمشاهد بمشاهدة المشهد من وجهة نظر محايدة، فربما كان قد ابتكر ذلك المشهد مستخدما تأطيرات مغلقة. هذه البعدية في المسافة هي ليست أكيدة لكن، مثل استراتيجيات التأطيرات المفتوحة، يمكن أن تستنبط بدرجات متفاوتة. من النادر أن نجد فيلما يستخدم تأطيرات مفتوحة أو مغلقة على وجه الحصر. يقرر المخرج بأنه سيعيد تصوير مشهد غرفة النوم مستخدما التأطير المغلق، مانحا الفرصة للمشاهد برؤية المشهد دون ثنيات بأقل درجة من التورط المادي والعاطفي.

التأطير المغلق Closed Framing

الرؤية "1" Version One

يختبر المخرج ثلاث زوايا مختلفة للكاميرا لاختيار اللقطة الافتتاحية، الكوادر 1 ,2 و3. الكادر "1" هو متناسق، مع قليل من التوتر الديناميكي للإيحاء باللقطة التالية. هذا يسمح تماما، على أية حال، الحركة نحو لقطة أقرب تكون مطلوبة إذا ما أريد مشاهدة تفصيل محدود. ربما يفضل المخرج الاحتفاظ بهذه اللقطة خلال المشهد ويحرك الفعل باتجاه الكاميرا كأن يقوم الرجل والمرأة بمغادرة الفراش مفضلاً ذلك على تغيير وجهات النظر من خلال القطع. الكادر "2" يسمح برؤية

أفضل للثنائي ويحد درجة الألفة التي يشعر بها المشاهد عن طريق وضع ذلك الثنائي من خلال وجهة نظر ليست واردة في المقياس الإنساني. في هذه الحالة، لسنا فقط خارج دائرة الفعل الدرامي، لكننا أعلى منها بكثير. في النهاية، الكادر "3" هو اللقطة الأقل قلقاً، لكنها ما زالت محافظة على الحيادية والموقف المتسم بالابتعاد. لاحظ بأن النزعة نحو الزاوية تميل إلى جعل اللقطة اقل انغلاقا.

يحبذ المخرج الكادر "1" ويعتبر تقديم المشهد بهذه الطريقة مؤديا إلى جلوس الثنائي على الفراش لإنجاز الفعل. قبل الدخول في ذلك يجرب سلسلة أخرى من اللقطات.

1



2



3



التأطير المغلق Closed Framing

الرؤية "2" Version Two

الكوادر الثلاثة في السلسلة ذات التكوين المغلق هي متسلسلة، وليست رؤى مفردة للقطة أساسية. يقرر المخرج من أنه إذا لم يستخدم لقطات قريبة أو متوسطة للثنائي فإنه يستطيع أن يحافظ على البعد العاطفي ما دام من جانب مناسب من السرير عندما نسمع أفكار الرجل أو المرأة. هذه الطريقة للمقاربة هي ذات أسلوب مميز وعالي وتتجنب التطابق النفسي مع الشخصية التي هي أساسية لأسلوب الاستمرارية. لا يؤمن كلا المقتربين التعامل المتوازن للموضوع، بالرغم من أن ابتكار التأطير -المفتوح وبقية الاستراتيجيات المتعلقة بالمسافة كانت أكثر شدة بالنسبة للمخرجين المتطرفين، كلما كانت أقل براعة من حيث المعالجة.

أخيراً، فإن المشاهد قد تم التلاعب به بغض النظر عن التكنيك الذي تم تطبيقه،

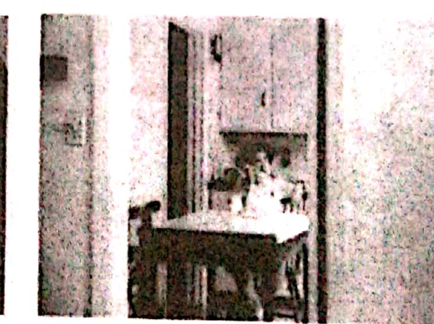


ولا يمكن الفيلم في هذه الحالة من أن يحتوي على استقامة أكثر مما تسمح به حدة ذهن المخرج ودرجة انتباهه، بغض النظر عن التكنيك.

وحدات التأطير Framing Devices

لقد رأينا توا، تأطيرات مفتوحة تنتفع من عناصر خلفية الكادر لتطويق الموضوع لأغراض التأكيد أو كطريقة لوضع الموضوع داخل سياق قصصي جديد أو تضمين المشاهد في فضاء المشهد. أساليب التأطير تستخدم أيضاً لأسباب تركيبية محضة لزيادة الإحساس بالعمق في الكادر. العديد من أساليب التأطير موضحة بالصور.





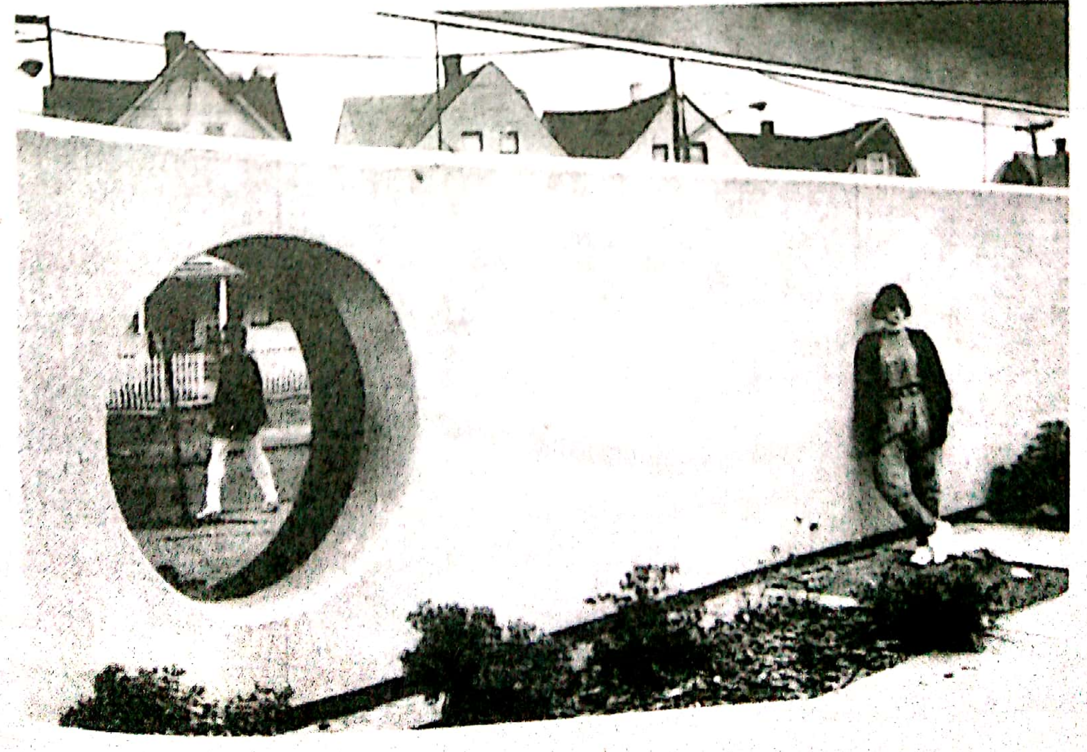
في الشكل (111) يصبح ممر الباب إطار من داخل الإطار الأساسي للصورة، ويبعدنا عن الفعل. فقد وضعنا في مكان وكأننا نسترق سمع محادثة.



مستويات مختلفة من الفعل يمكن أن تعزل، كما في اللقطة القادمة في الشكل (112) في هذه الحالة تم استخدام التصميم المعماري لتأطير الفعل.

في الشكل (113) عدسة مقربة، لأنها تضغط الفعل في العمق، وتحشد العديد من عناصر مقدمة الكادر (التي هي في الواقع بعيدة جدا عن الكاميرا) أمام الكاميرا. هذا النوع من الاستخدام الخاص بالتأطير ينزع نحو الإمساك وحجب المعلومات عن طريق نقل أجزاء فقط من الموضوع الأساسي. هذا هو عكس ما جرى في لقطة مدخل الباب أو من خلال نافذة، الذي يوجه انتباهنا بشكل مشدد نحو الموضوع من خلال المربع.





16: وجهة النظر POINT OF VIEW

في الفصل السابق الذي كان حول التأطيرات المغلقة والمفتوحة، اهتممنا بالطرق التي يعبر من خلالها عن الفنون التصويرية وفنون التقنيات الرئيسية التي تحدد درجة اندماج المشاهد مع الشخصيات التي تؤدي أدوارها على الشاشة. وجهة النظر، من جانب آخر، تحدد مع من يتطابق المشاهد: المظهران يرتبطان بشكل وثيق ودائماً يعملان سوياً في أي تسلسل من اللقطات.

كل لقطة من الفيلم تعبر عن وجهة نظر وفي الفيلم الروائي غالباً ما تتغير وجهة النظر بعض الأحيان مع كل لقطة جديدة. في أغلب الأفلام وجهة النظر -التي غالباً ما يطلق عليها وقفة قصصية- تكون واضحة للمشاهدين إلى درجة كبيرة مع أن التأثير المتراكم للتغييرات التي تؤثر بعمق على الطريقة التي يفسر بها المشاهدون أي مشهد. بعيداً عن التقنيات الموضوعية المألوفة للنوع المشابه الذي استخدمه الفريد هيتشكوك، فإن الطريقة التي توضع بها الكاميرا في مكان ما، المونتاج وتكوين اللقطة يصوغان الوقفة القصصية لأي مشهد والذي يتم فحصة ومعاينته بشكل عام. من المحتمل أن تؤخذ هذه الحقيقة بالحسبان والتي تؤكد على أن وجهة النظر التي من المحتمل أن تكون المظهر الأكثر أهمية في المساهمة التي يقدمها المخرج قد عوجلت بشكل متشابه في العديد من الأفلام. وبشكل متكرر فإن الوقفة القصصية هي النتيجة العرضية للاهتمام التقني أو الصوري أو أن يكون الأسوأ تلاعب قاسي عديم الشفقة.

لأجل فهم أفضل للطريقة التي يستخدم بها المخرج الكاميرا لتحديد وجهة النظر، دعونا نبدأ بالنظر إلى الأنواع القصصية الثلاثة المستخدمة في السينما، مستعيرين

المصطلحات الفنية المستخدمة للدلالة على وجهة النظر في الأدب.

وجهة نظر الشخصية الرئيسية First-Person Point of View

الشخصية الرئيسية القصصية نسخة مصدقة عن الطرق الفنية الذاتية لهتشكوك والتي نرى من خلالها الأحداث من خلال عيني الشخصية "eye of the story" الاستخدام الحساس لوجهة النظر الذاتية كانت دائماً خرقاء في الأفلام الروائية بشكل واسع بسبب أننا أعطينا وجهة النظر البصرية الخاصة بالشخصية وحرمنا من مشاهدة ردة فعلها أو فعلها بشكل ميسر أو عن طريق إيماءات أخرى.

وجهة نظر الشخص الثالث المحظورة Third- Person Restricted Point of View

الشخص الثالث المحظور، الذي يقدم الفعل كما لو رآه شخص مثالي، هو الأسلوب الروائي الأكثر شيوعا في أفلام هوليوود، لكنها من النادر أن تستخدم كوجهة نظر فردية. أغلب الأحيان يرافقها استخدام محدد لمر معرفي ذاتي.

وجهة النظر المعرفية Omniscient Point of View

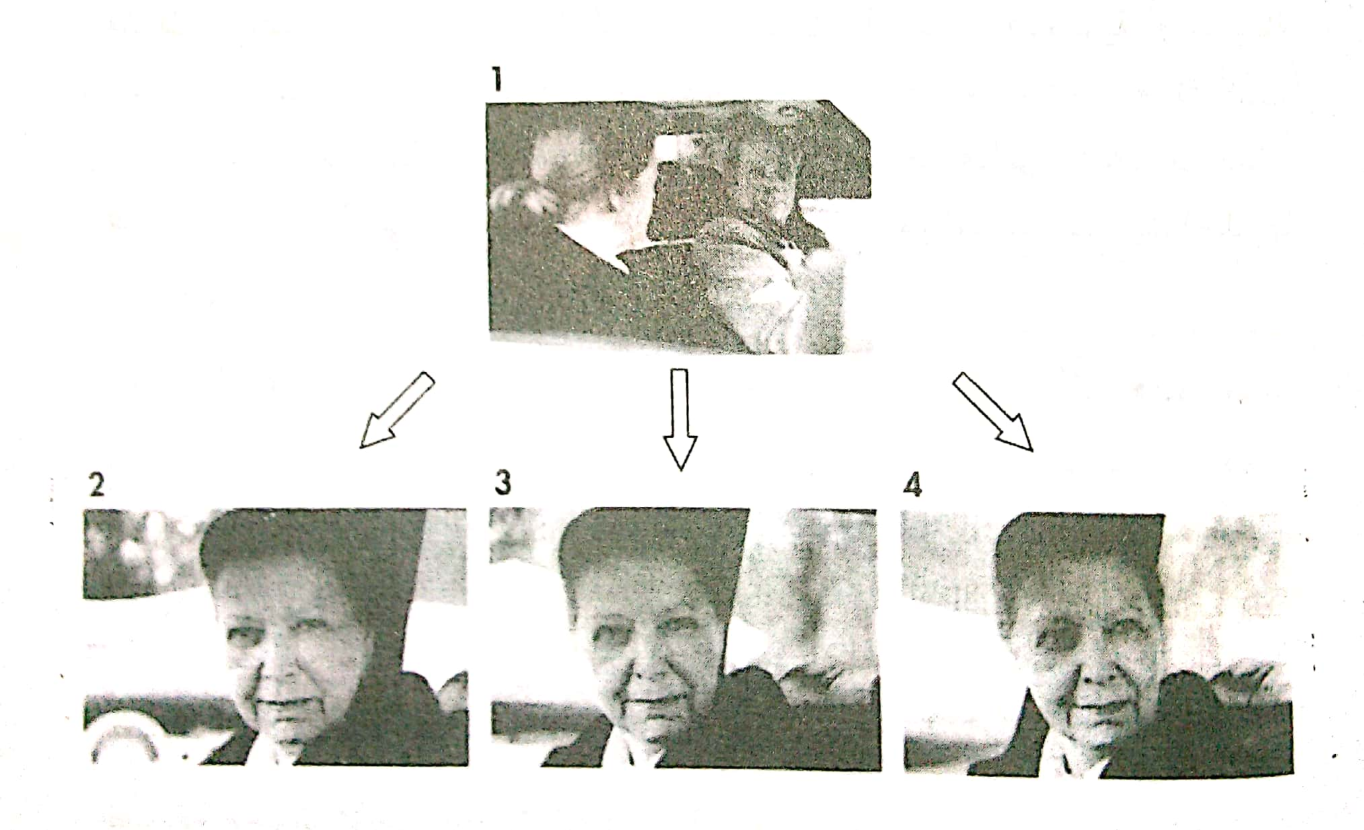
بالنسبة لتقديم وجهة نظر معرفية علينا أن نعرف بماذا تفكر الشخصيات. هذا يتطلب نوعا من السرد القصصي، صوت من خارج الكادر أو شيء توضيحي. السرد الصريح رغم ذلك وبالنسبة للكثيرين هو غير سينمائي ونادراً ما يستخدم واقعياً، لأن رواية القصة تُسْبِرُ أغوارها بشكل تجريبي، لحد الآن لا يوجد مخرج روائي من الاتجاه السائد استنبط أسلوباً يمازج بين الكلمات والصور بطريقة مخترعة تحديداً، والميدان مفتوح لأفكار جديدة.

درجات التطابق Levels of Identification

في رواية أو قصة قصيرة لا يوجد سؤال عن وجهة نظر من تلك التي تقرأها. في الفيلم، وجهة النظر يمكن أن تكون أقل تحديداً، وفي بعض الأحيان لقطة تستطيع نقل وقفة قصصية في مكان ما بين شخص -ثالث ولقطة ذاتية بالكامل.

في المونتاج، أكثر وحدات القطع قوة هي خط الرؤية لممثل في لقطة كبيرة. الشكل (115) يوضح بنية مثالية للقطة وجهة النظر الشخصية :(POV) القطع على

النظرة، ونشاهد بعد هذه اللقطة ثلاث لقطات معاكسة محتملة كبيرة. في الكادر الأول رجل ينظر إلى امرأة تجلس بجانبه في سيارة، في الكادر "2" نقطع إلى وجهة نظرة (ضدذ)، وهي لقطة كبيرة للمرأة وهي تعيد النظر إليه. طالما أنها لقطة كاميرا ذاتية، فهي تنظر مباشرة نحو الكاميرا. استخدامها بهذه الطريقة فإن اللقطة الكبيرة (CU) تشاهد بوضوح من خلال وجهة نظر الرجل. قارن هذه اللقطة الكبيرة في الكادر "3"، لقطة تنحرف بمقدار 45 من خط رؤية المرأة. هذا هو بوضوح نظرة محضورة لشخص –ثالث. اللقطة لا تنتزع تطابقنا سواء مع المرأة أو الرجل. لكن ما الذي سيحدث إذا ما حركنا الكاميرا بضعة درجات خارج خط رؤية المرأة كما هو واضح في الكادر "4"؟ في هذه الحالة فقط وضعنا في مكان ذي علاقة وثيقة



بالرجل، مهيئة البنية القصصية في هذه اللقطة الكبيرة كما لو أن الرجل هو الذي ينظر. بنوع ما من الإحساس، هي لقطة ذاتية معد له.

هذا هو مفهوم ثمين: هنالك درجات من الذاتية، أو لنضعها بشكل أكثر دقة،

درجات من التطابق لأي لقطة. لهذا السبب، لقطات عبر الكتف (OTS) ولقطات -ثنائية يمكن أن تنحاز نحو وجهة نظر إحدى الشخصيات في مشهد، ويعتمد ذلك على خط رؤية الممثلين والسرد القصصي. عامة الحديث، كلما اقترب خط رؤية الممثل في لقطة كبيرة من الكاميرا، كلما زادت درجة تطابق المشاهد.

إشتراك المشاهد وتطابقه Viewer Involvement and Identification

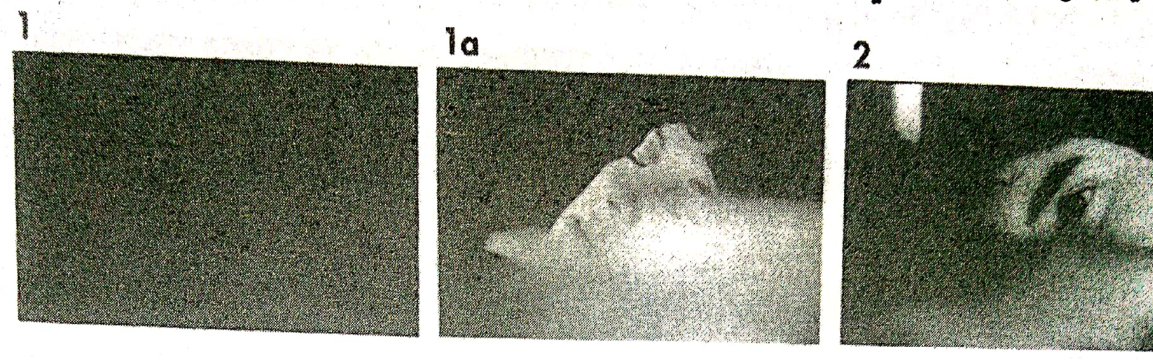
هنالك طريقتان لتحديد تطابق المشاهد: عن طريق الهيمنة التصويرية أو الهيمنة القصصية، الهيمنة التصويرية تبتكر تطابقنا مع شخصية باستخدام التركيب وطريقة التقديم. اللقطة الذاتية المعدة له التي وضعناها في اعتبارنا خلال الصفحات السابقة هي مثالاً للسيطرة التصويرية المحددة بالطريقة التي يتواجد بها الممثل في الكادر.

الهيمنة القصصية توجه تطابقنا باستخدام عدة استراتيجيات، لكن هذه تعتمد بدرجة كبيرة على المونتاج على سبيل المثال في قصة تحريات بوليسية عادة ما تكون الحبكة تتابع عين التحري. يبدأ المشهد عندما يصل التحري إلى موقع ما وينتهي عندما يخرج من المشهد. حتى عندما يكون هذا النوع من القصص قد تم تغطيته ببنية كاميرا شخص -ثالث محظور في تأطيرات مغلقة، فإن السرد القصصي يدل ضمنا بأننا نتعلم من الأحداث من خلال وجهة نظر عين التحري.

صياغة وجهة النظر Shaping Point of View

لا توجد قواعد سريعة وصلدة للهيمنة التصويرية والقصصية لوجهة النظر. كلا العاملين يعتمدان على الآخر لاستكمال المعنى بشكل كامل. واحدة من أكثر المهارات أهمية التي يطورها المخرج بالخبرة هي الإدراك الحسي بوجهة النظر الأكثر أهمية في أي لقطة أو مجموعة لقطات.

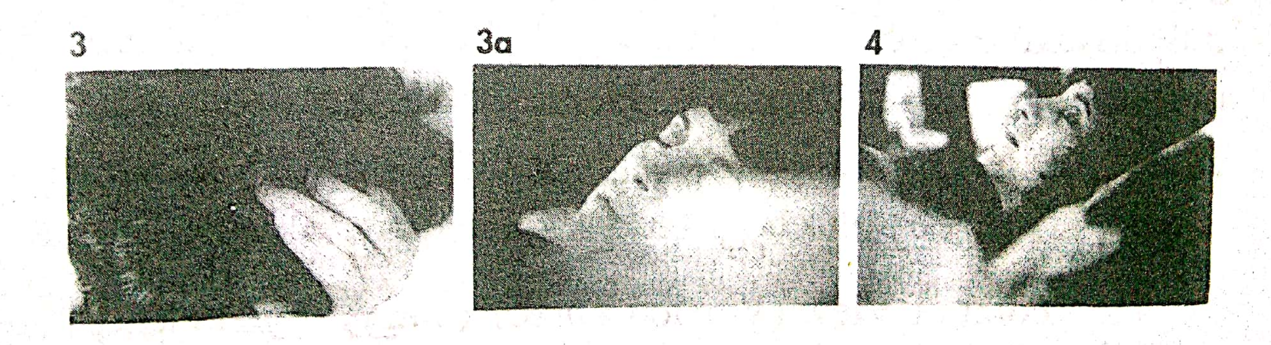
في المثال التالي ننظم إلى المخرج الذي يعود إلى مشهد الزوج والزوجة في السرير من الفصل السابق. السلسلة الأولى من الألواح الفوتوغرافية تقدم سلسلة ذاتية مستخدماً القطع على النظر في بنية اللقطات. على أية حال، المبادئ الأساسية الموضحة هنا هي أيضاً قابلة للتطبيق في المواقف الدرامية التي هي ليست



ذاتية تماما.

وجهة النظر (الرؤية 1) Point of View (Version One)

يبدأ المخرج الكادر الأول بالظهور التدريجي من اللون الأسود كمعادل ذاتي للرجل وهو يفتح عينية من النوم صباحاً. الكادر 1 هو لقطة كبيرة من وجهة نظر

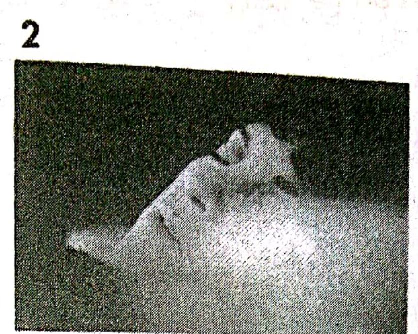


الرجل (POV) بعد أن يكتمل الظهور التدريجي. الكادر 2 هو لقطة عكسية قريبة للرجل مبهم بشكل جزئي بواسطة غطاء السرير. هذا هو معاكس للنموذج المونتاجي المألوف للقطع على النظرة. في هذه الرؤية فإن لقطة (POV) تأتي أولاً ثم "النظرة" ثانياً.

يقرر المخرج تنقيح تلك اللقطات بلقطة افتتاحية جديدة للمرأة في الكادر 3. هذه

المرة نحن نرى رأسها من الخلف وأصابعها في شعرها. تستدير نحو الكاميرا في الكادر 3 مستكملة حركتها في الكادر 3a. الكادر 4 يقوم بدور القطع على النظرة، بالرغم من أننا لا نرى عيون الرجل في هذه اللقطة الضيقة من (OTS). قارن هذا

1

2

3


مع الكادر 2 في السلسلة السابقة. كلا الكادرين يخدمان غرض تعريف اللقطة الكبيرة (CU) للمرأة كلقطة (POV).

وجهة النظر (الرؤية 2) Point of View (Version Two)

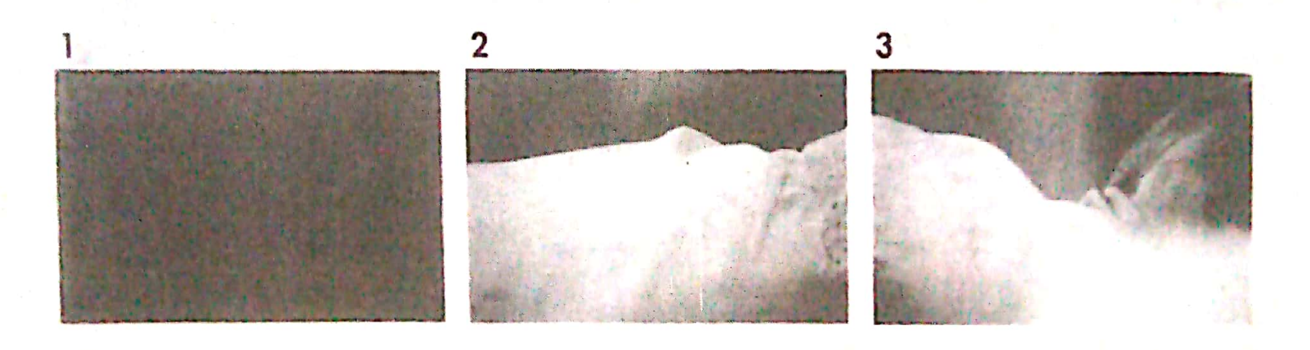
يقرر المخرج افتتاح المشهد بنموذج مونتاجي تقليدي من (POV) مبتدءا بلقطة كبيرة جدا للعين (ECU) يتبع هذا لقطة عكسية وجوبية من (POV) ولقطة - ثنائية من (OTS) ارجع الآن وانظر إلى الرؤية السابقة. فربما يكون هذا خيار يعرض عليك عن طريق المونتير بقطع أولي مستنداً إلى هذه اللقطات المعدودة. إذا تم تصوير هذه اللقطات بكاميرا ثابتة يمكنك بسهولة تغيير ترتيب اللقطات. إذا استخدمت اللقطات حركة الزووم أو حركة كاميرا فإن خياراتك ستكون قليلة، افتراض إنك تتبع طريقة التسلسل التقليدية في هذه التجربة.

وجهة النظر (الرؤية 3) Point of View (Version Three)

هذه المرة سيبتكر المخرج تسلسلاً ذاتيا / سمعيا للقطات. سيرى المشاهد ويسمع أشياء من وجهة نظر الرجل. هذا التحديد في تسلسل اللقطات يبدأ بالصور في الصفحات اللاحقة. الكادر "1" يفتح من الظلام. لحظات قليلة نسمع صوت نفس هادئ، تبدأ الصور بالظهور التدريجي ببطء للكوادر 2-4، والتي هي لقطات كبيرة (CUS) لغطاء السرير وهو يتحرك مع تنفس المرأة المستقر. في الكادر "5" نحن

نرى لقطة كبيرة (CU) للرجل، وتكاد تكون لقطة كبيرة لأذنه (CU) هذا هو المعادل السمعي للقطع على النظرة مبتدأين بلقطة العيون. نقطع إلى الكادر "6" كبيرة (CU) لوجه المرأة مع تنفسها الذي تم التأكيد عليه من خلال المجرى الصوتي. في الكادر "7" نعود إلى الرجل، الذي هو مستيقظ ويراقب المرأة. الكادر "8" هي لقطة مرئية ذاتية لكتف المرأة من وجهة نظر الرجل (POV) وهي تبتعد بعيداً عنه، في الكادر "9" نعود إلى لقطة كبيرة جدا (ECU) لعين الرجل وهو يراقب المرأة. في الكادر "10" يغير المخرج على نحو مفاجئ (يغير نحو وجهة نظر المرأة). نبقى مع هذه اللقطة لعدة ثواني إلى أن تتحرك المرأة إلى خارج الإطار وهي تجلس على السرير.

وفي الكادر "11" تجلس المرأة على حافة السرير وتستدير نحو زوجها في الكادر "12" يقطع المخرج على النظرة بلقطة (OTS) بسبب كون الكادر "13" ضيق تماما



عبر كتف المرأة ولكنه بشكل واضح موازي تماما لخط رؤيتها، نشترك معها في وجهة نظرها العامة ونتطابق معها. لا يأخذ المخرج المشهد إلى أبعد من ذلك لكنه يقوم بإجراء تغيير واحد أخير لتحديد عدد اللقطات عن طريق وضع لقطة واحدة معاكسة هي لقطة -ثنائية في الكادر "14" بدلا عن اللقطات "12" و"13". في هذه الحالة يتضمن التأطير نظرة المرأة ومعنى تلك النظرة في لقطة واحدة بإقناع، بينما يشاهد الفعل من موقع شخص ثالث، فإن التقديم يشجعنا على التطابق معها. على المستوى البصري، موضوع اللقطة هو أن المرأة تنظر إلى الرجل. هذا، على أية حال، نادرا ما يكون طريقة تحرض اهتمامنا على معرفة رد فعلها حيال ما ترى. الموضوع الثانوي للقطة هو أفكار المرأة طالما أن رد فعلها لم يكن خارجياً معبراً عنه

4 5 6

7 8 9

10 11 12

13 14

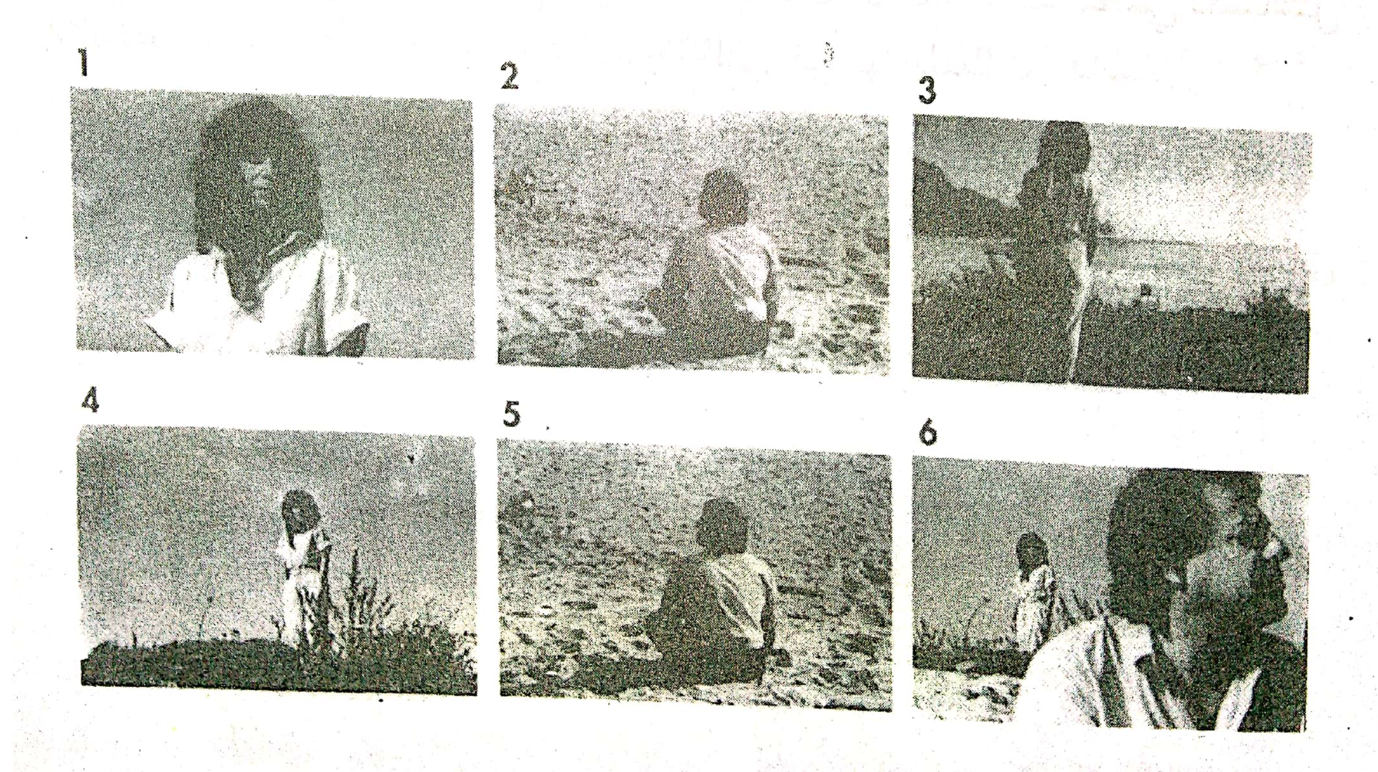
بحوار أو أي تصرف آخر. وبالطلب من المشاهد بشكل غير مباشر للاهتمام بمشاعر المرأة فإن هذه البنية تشترك مع اللقطة الذاتية من حيث الخواص.

الهيمنة القصصية لوجهة النظر Narrative Control of Point of View

الموقف التالي امرأة تبحث عن زوجها على الشاطئ وتعثر عليه يجلس وحيدا بموازاة الساحل. غرضنا هنا هو اكتشاف طرق إنجاز تطابق المشاهد مع واحدة من الشخصيات في المشهد.

الهيمنة القصصية (الرؤية 1) Narrative Control (Version One)

هذا التسلسل الأول يستخدم بنية ذاتية كلاسيكية: في الكادر "1"، امرأة تنظر



باتجاه شيء ما خارج الشاشة، في "2" نرى الشيء الذي يجذب انتباهها. في الكادر "3" العلاقة الجغرافية تم توطيدها بلقطة -ثنائية. في هذا التسلسل نحن نتطابق ونتماثل مع المرأة لسببين: الأول، إنها الشخصية التي ترافقنا والمشاهدين إلى داخل المشهد. الثاني، في الكادر "3" اللقطة -الثنائية تنحاز نحو خط رؤيتها. قطع من القاعدة جزئيا بسبب كونها خارج دائرة الفعل الدرامية، تنزع نحو منظر لمراقب محايد.

قارن هذه بالسلسلة التالية، الكوادر 4-6، التي تنتهي بلقطة جديدة في النهاية، في هذه الحالة فقد بقينا داخل خط رؤية المرأة في اللقطة النهائية، لكن من زاوية معاكسة. هاتان الاستراتيجيتان التصويريتان تطور مدى تطابقنا مع المرأة بشكل مختلف. وبشكل مثير، كوننا أقرب إلى الرجل في الكادر "6" لا يعني تلاشي تطابقنا بشكل ذي شأن مع المرأة، هذا بسبب أن السرد القصصي لتسلسل اللقطات، مبتدءا بالمرأة، يصوغ الطريقة التي نقرأ بها اللقطات القادمة.

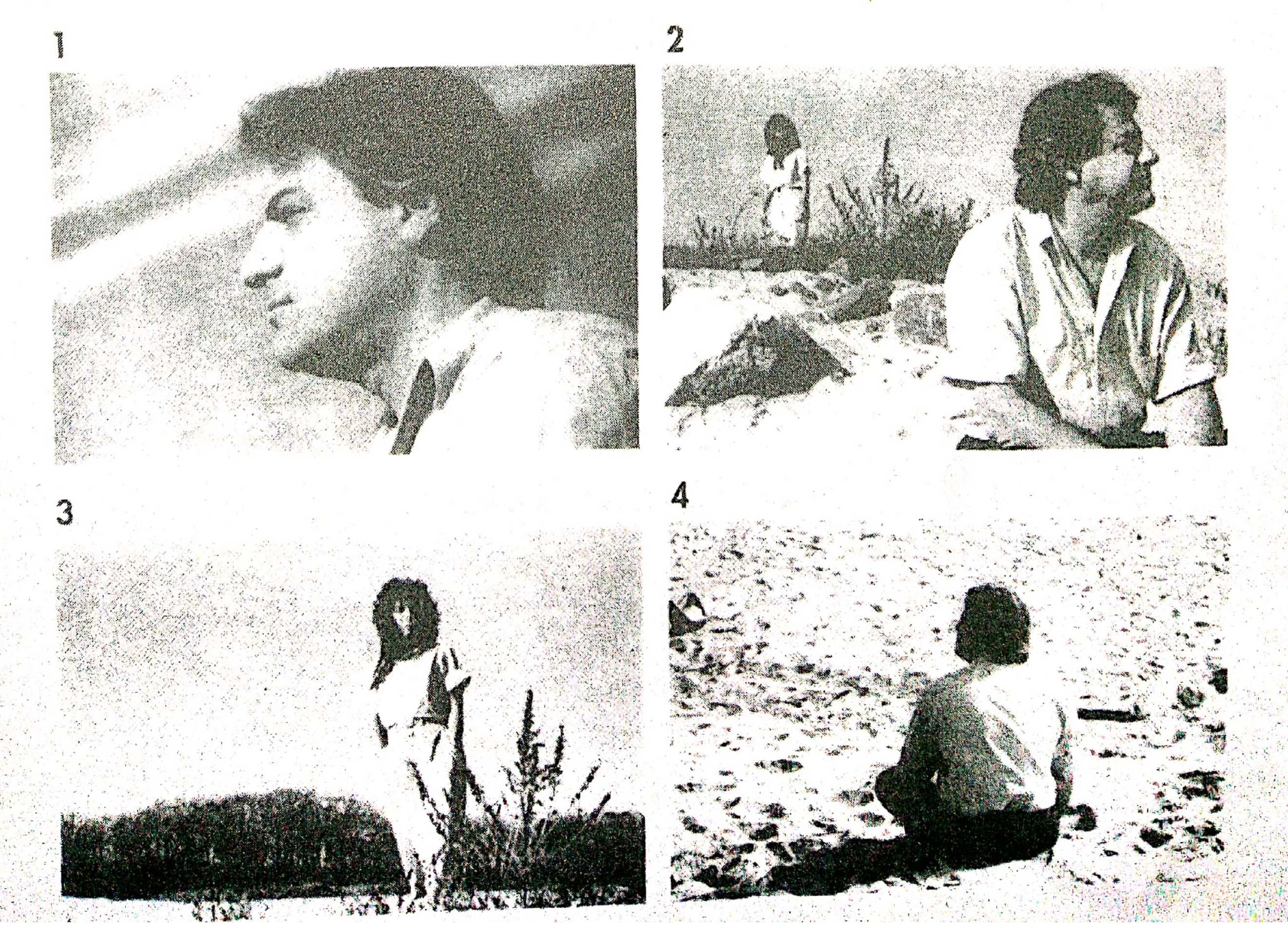
الهيمنة القصصية (الرؤية 2) Narrative Control (Version Two)

في هذه السلسلة التالية نستطيع أن نشاهد ما حدث إذا بدأنا التسلسل السابق بلقطة الرجل. السؤال هو ما إذا كان ذاك سيوطد تطابقنا معه بدلا من المرأة.



الجواب، كما أعتقد، هو أن وجهة النظر مقسمة بين المرأة والرجل ويعتمد ذلك على المونتاج. لإختبار هذه النقطة، أنظر إلى هذا التسلسل كما لو تتوقعه ظاهراً على الشاشة. أولاً، وقت اللقطات عندما تقرأها عند ذاك تكون لقطات الرجل أطول من لقطات المرأة. الآن أقرأ المشهد جاعلاً لقطات المرأة (الكوادر 2-3) أطول. التطابق عادة ما يأخذ جانب الموضوع الذي أعطى أغلب وقت للشاشة. كذلك، المرأة وبشكل واضح تنظر إلى الرجل، بينما انتباه الرجل غير مركز على أي ناحية يمكن أن نشاركه فيها بسهولة.

جزء من الاستراتيجية التي شكلت هذه البنية هي لقطة الزاوية -اليمنى للرجل، والتي تتناقض مع خط رؤية المرأة. هذا ينتج عاملا آخر في تحديد وجهة النظر بالعلاقة مع خط -العين. أي مظهر خاص بلقطة يقترح فكرة حول جزء من شروط بنية الموضوع هو مظهر مفضل للتطابق. لقطات العيون، واللقطات الكبيرة (CUS) عموما تقع تحت طائلة هذه الفئة. هذا هو سبب كون اللقطة فوق الورك للمرأة في الكادر "3" لا تحسن بشكل كبير القطع على النظرة في الكادر "2". إذا كانت لقطة (OTS) قد تم استبدالها بأخرى تظهر فيها رأس المرأة فإن تطابقنا معها قد يكون



4 الجـزء الرابع

آلة التصوير المتحركة

17- ألبان

18- لقطة الكرين

19- لقطة التراك

20- لقطة التراك الراقصة

21- الانتقالات

22- بنية التصميم

23- تفريق اللقطات

- الملحقات

- تعريف المصطلحات الواردة في الكتاب



17: البان THE PAN

في الفصول الأربعة القادمة ستنظر إلى الطرق الفنية المستخدمة في الكاميرا المتحركة. عامة الحديث، بأن اللقطة المتحركة أصعب بكثير من اللقطة الثابتة ومستهلكة للوقت عند التنفيذ، لكنها أيضاً تقدم فرصاً توضيحية ودرامية فذة للفيلم. حركة الكاميرا تعوض عن سلسلة من اللقطات المستخدمة لمتابعة موضوع ما ولصنع روابط بين الأفكار ولابتكار تنويع توضيحي وإيقاعي أو لمحاكاة حركة الموضوع في سلسلة لقطات ذاتية (Pov).

من بين الأنواع الثلاثة لحركة الكاميرا، Pan, Track, Crane, إلا أن حركة Pan فقط هي التي تنفذ بالكامل دون الحاجة إلى تحريك الكاميرا من موقع إلى آخر. عندما تتحرك الكاميرا خلال الفضاء على Crane أو على عربة Dolly فيقال عنها انتقالية. الأنواع المختلفة لحركة الكاميرا كثيراً ما تضم في لقطة واحدة، ولقطة Crane أو Dolly عادة ما تتطلب بعضاً من حركة Pan للإمساك بالموضوع داخل الكادر. في لقطات متسلسلة، لقطة تراك ربما تضم حركة كرين مع حركة جانبية لتراك خلال البان والزووم لتأطير فعل متحرك.

Pan هو الأبسط في اللقطات المتحركة غير الانتقالية فهي، سهلة التنفيذ بالمقارنة مع غيرها وبمعدات متواضعة. مثل كل اللقطات المتحركة فهي تجهز المنظر بوجهات نظر متعددة في لقطة واحدة كبديل عن المونتاج.

الاستعراضية والرأسية Panning and Tilting

لقطة البان الاستعراضية طليقة الحركة متعددة الاستعمالات وهي إحدى أسهل الحركات تنفيذاً، لا تتطلب أية تحضيرات أو أجهزة ثقيلة كتلك التي تتطلبها لقطات Track؛ Crane. في اللقطة الأفقية البانورامية فإن الكاميرا تدور على محورها العمودي وصولاً إلى 360^{o} حاوية كامل الأفق المرئي. تستطيع الكاميرا أيضاً أن تكون ذات زاوية إلى الأعلى أو الأسفل في لقطة Pan عمودية أو Tilt. ما يميز البان عن بقية حركة الكاميرا هي أن الكاميرا تدور على محورها في موقع واحد دون الحاجة من الناحية الواقعية إلى إزاحتها من المكان. بناء على ذلك فإن لقطة البان لا تعرض التغيير الدرامي في المنظور كما تفعل لقطات التراك؛

الكرين؛ أو المحمولة على الكتف. بهذه النقطة فهي تماثل اللقطة الساكنة. في نفس الوقت، تستطيع البان تغطية الفضاء أسرع من لقطات التراك والكرين، والتي ينبغي على الكاميرا أن تحرك مادياً فوق الأرض، عادة مع فني مختص ومساعده. باستطاعة Pan بسهولة تأطير مكان الهدف في أحد جانبي ملعب كرة القدم والتحرك إلى مكان الهدف الآخر في الجانب البعيد من الملعب خلال ثانية. حتى في حالة لقطة تراك سريعة فإنها تستغرق 15 ثانية أو أكثر لتغطية نفس المسافة.

يمكن استعمال Pan في:

تضمين فضاء أكبر من ذلك الذي يتضمنه كادر صوري معدل.

متابعة الفعل خلال حركته.

الربط بين اثنين أو أكثر من النقاط ذات الأهمية التوضيحية.

اللقطة البانورامية Panoramic Shot

من أكثر الاستخدامات شيوعاً البان وهي الحركة البطيئة لمنظر طبيعي أو مركز تجاري كبير لأجهزة فيديو منزلية أو صور لأمكنة خارجية لفضاء واسع مفتوح. هذا Pan المنظري يستخدم عادة كلقطة تأسيسية. الاستخدامات المثالية هي Pan العمودي للأعلى أو أسفل ناطحة السحاب، لنقل شعور الارتفاع و Pan الأفقي لنقل ضخامة واتساع موقع ما كالصحراء أو محيط والذي ينتشر خلف حدود وإمكانية أي تأطير محدد.

استخدم Pan بحدود 180^{o} استخدم في لقطات مشهورة لـ "هارولد هوكس" في أحد أفلام الغرب الأمريكي "النهر الأحمر". في الصباح الباكر لليوم الأول لمسيرة قطيع هائل من الماشية الذي يؤدي غرضاً رئيسياً في الفيلم، أراد هوكس إيضاح ضخامة العملية الخاص بالقطيع الضخم من الماشية. وضع الكاميرا في منتصف القطيع قريب من الشخصيات الرئيسية الذين كانوا يمتطون ظهور الخيل. يبدأ Pan بطيء، يؤطر في داخله رعاة البقر ذوي حدس متوتر وآلاف من الماشية الممتدة إلى أبعد مدى يمكن أن تراه العين وفي جميع الاتجاهات. تدور

الكاميرا بحركة شبه دائرية إلى أن تصل إلى الشخصية المهيمنة "جون واين" بعد 30 ثانية، كقائد لمجموعة من الرجال الذين أحاطوا أجزاء كبيرة من مزارعهم بأوتاد كمكان لإيواء تلك الماشية وأن نجاح قيادتهم لذلك القطيع الهائل يقع على عاتق "واين" ومسؤولية مستقبلهم ومستقبل عوائلهم. يتيح لنا Pan المشاركة في اللحظة عندما يتأمل ضخامة ما هو مقدم عليه ذلك الشخص المسؤول عن الجميع . تخبرنا اللقطة بأن عدد الرجال قليل وإن المهمة كبيرة. في سياق الغرب الأمريكي هذه العلاقة تحدد كذلك شجاعة الرجال.

استخدام البان في إعادة التأطير Panning to Reframe

من أقل ما يلاحظ على استخدام البان هو متابعة الفعل وهو يتحرك داخل منطقة محظورة أو ماسحة لميدان أكبر مما يستوعبه الكادر. في المثال الأول يستخدم Pan في إعادة تأطير الموضوع كي يبقى في الجزء المفضل من الكادر. على سبيل المثال، إعادة التأطير ربما تستخدم لمتابعة رجل شرطة يتحرك للأمام والخلف خلف متهم وهو يحقق معه. ربما لا يغادر التحري مكان أوسع من قدرة احتواء الكادر، لكن حركة الكاميرا تحاكي نزعة إنسانية في تحريك رأسنا وأعيننا للمحافظة على مناطق الإثارة والاهتمام في مركز مخروط (*) الرؤية. الحركة الطفيفة التي تتطلب متابعة التحري أقل من ناحية صرف الانتباه عن لقطة تؤخذ بكاميرا مثبتة الاتجاه، طالما أن حركة التحري داخل الإطار المعدل ستبتكر عدم توازن تركيبي. الخيار حول إعادة أو إقفال الكاميرا باتجاه محدد يعتمد على القصد الدرامي للمشهد.

حركة البان واستخدام العدسات Panning and Lenses

الإحساس بالحركة والمكان في لقطة لا يعتمد بالكامل على مدى حركة Pan. في أي موقف معطى فإن الإدراك الحسي للحركة والمكان يمكن التلاعب به أيضاً باختيار العدسة، عدسات البعد البؤري الطويل، التي تزيد من إدراك سرعة الأشياء المتحركة عبر ميدان النظر. لأن العدسات الطويلة تؤطر فقط جزءاً صغيراً من الخلفية مقارنة مع عدسة الزاوية -الواسعة، حركة Pan على مسافة

(*) أن تكون الرؤية كما لو أننا نحمل شكل مخرطوي تنظر من خلاله إلى الحدث متابعين إياه أينما تذهب. المترجم

أن تبدو أطول مما يمكن أن يحصل مع عدسة زاوية- جانبية قصيرة يمكن أن تتم كي تبدو أطول مما يمكن أن يحصل مع عدسة زاوية- واسعة.

عندما نقوم بحركة Pan، العدسة الطويلة يمكن أن تستعمل لابتكار إحساس أكبر بالحركة. المخرج "أكيرا كورساوا" يستخدم كثيراً حركة Pan بعدسة مقربة لتصوير الفعل مستثمراً مقدمة الكادر، منتصف الكادر والخلفية كعناصر لإنجاز مستويات مختلفة للحركة والعمق. العمق الصغير للميدان يكون واضحاً بعدسة مقربة وتستخدم لعزل الموضوع وكذلك زيادة الإدراك الحسي بالحركة عندما تتحرك الكاميرا. في فيلمه "الساموراي" غالباً ما يتعقب كيراساوا الشخصيات الفيلمية التي تركض أو جري الخيول في الغابات، سامحاً للخلفية كي تصبح عبارة عن ضياء ذو ضبابية وأشكال داكنة، بينما عناصر المقدمة مثل الأشجار تعطي الكادر إيقاعياً وتعمل كأداة لقياس سرعة الدوران.

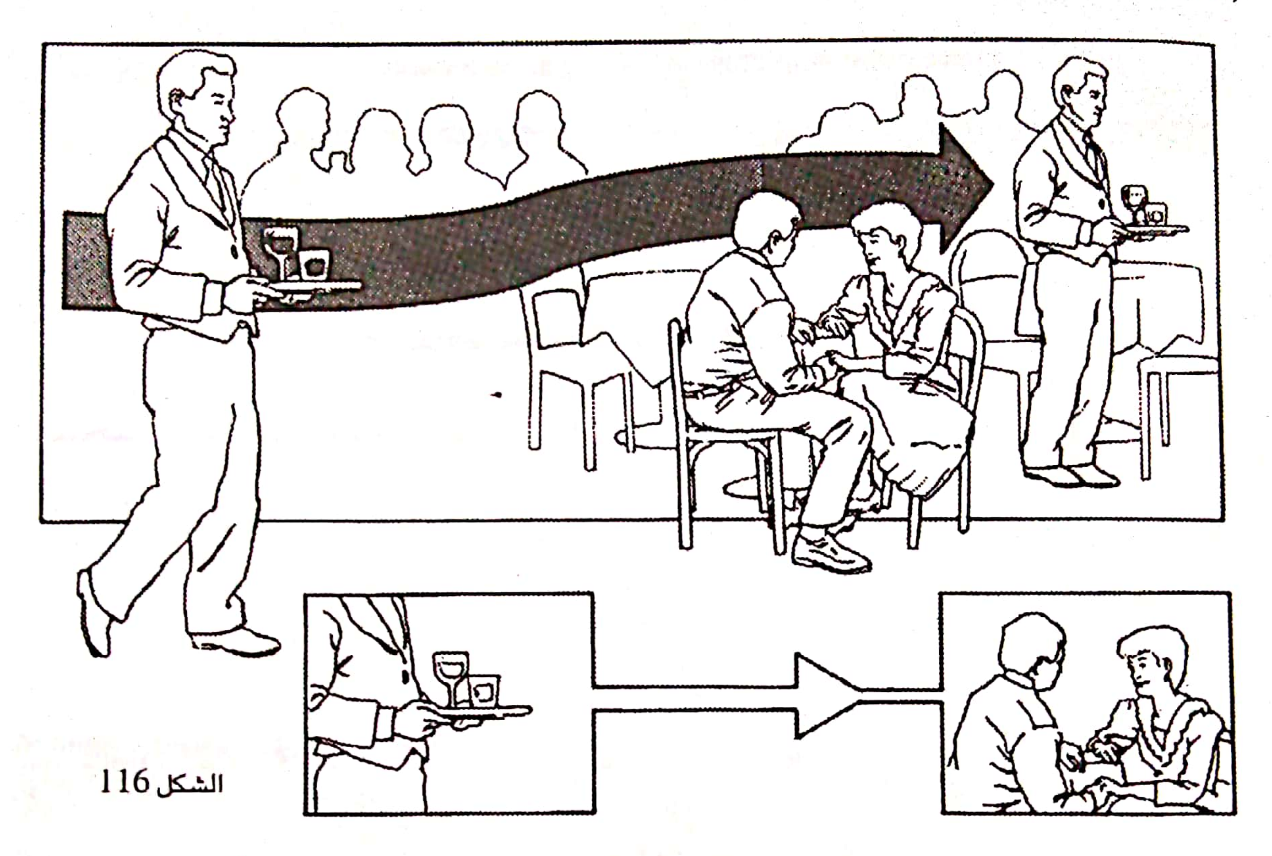
إن استخدام العدسة المقربة في هذا النوع من اللقطة يتطلب إدارة الكاميرا بحذق ومهارة، حركة البان السريعة يمكن أن تكون صعبة، تحديدا في حالات الضياء الخافت. حتى ولو كان الأمر كذلك، العدسات المقربة جداً يمكن أن تستخدم إلى مديات مؤثرة كبيرة وحسبما يتطلبه الموقف. استخدام تغطية فعل الطوف في مياه -بيضاء سريعة في فيلم "جون بورمان"- حرية- استخدم المصور السينمائي "فلموس زسكموند" عدسة من قياس "100 ملم" لمتابعة الشخصية الرئيسية في الممر الجارف الذي لا يمكن التنبؤ به. أن عدسة "100 ملم" هي تقريبا العدسة الأطول المتاحة، تتطلب تأطيرا دقيقا جدا وكذلك ضبط وضوح الرؤية. على الرغم من أن "زسكموند" قد نصح بعدم استخدام هذه العدسة لأنها ستسبب له المتاعب، إلا أنه قال بأن المشهد كان سهلا بشكل معقول تماماً عند التصوير.

استخدام البان لخلق تأثير ديناميكي

Panning for Graphic or Kinetic Effect

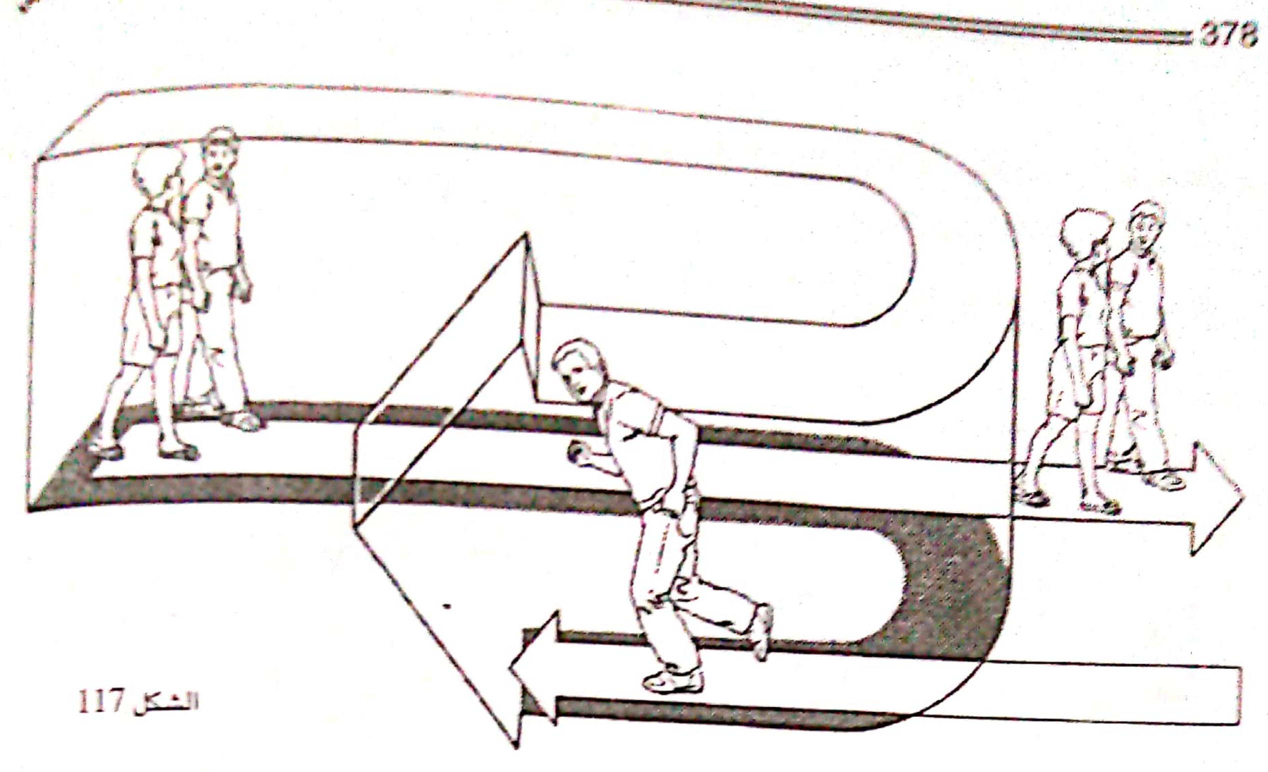
يتمتع الـ Pan بقدرة عالية على التلاعب ويقتاد العين بسهولة من نقطة إلى أخرى. مرور سيارة أو حركة أوراق الأشجار تتطاير على الأرض بإمكانها أن تحث

الباان إلى منطقة قصصية ذات أهمية. السيارة أو أوراق ربما لا تمتلك علاقة دقيقة مع الفعل أو القصة، لكن Pan هي حركة مجبرة والتي عادة لا نتساءل عن المؤثر، عدا كونها ابتكار صوري. ابتكار قيادة الانتباه من هذا النوع موضح في الشكل (116).



الشكل 116

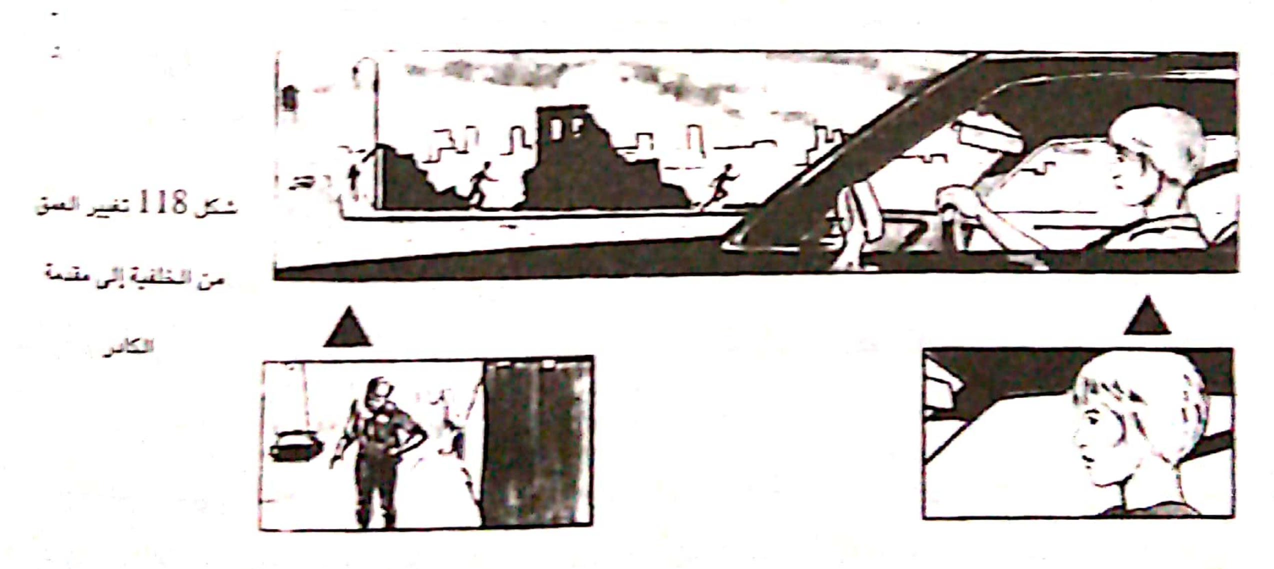
رؤية أخرى أكثر تعقيداً عن هذا التكنيك هو الـ Pan –المتقاطع "Cross- Pan" والذي يقود موضوع متحرك إلى موضوع متحرك آخر. هذا يتطلب شخصيات تعبر الممرين Pan –المتقاطع من هذا النوع يمتلك خصائص حركية: يجذب الانتباه من موضوع إلى موضوع محرضاً بدرجة كبيرة وبقوة ديناميكية. الحركة لا تقتصر على اتجاه واحد فقط (كما في المثل الخاص بالسيارة وأوراق الأشجار). في الحقيقة، اتجاه البان يمكن أن يتغير بالكامل، الذهاب بسرعة في أحد الاتجاهات وبعدئذ إلى الاتجاه المعاكس دون توقف. إذا تم مؤازرة الفعل – مثال، رقص في قاعة كبيرة– البان المتقاطع يستطيع العمل كحركة مستمرة، يتحرك من ثنائي راقص إلى أي ثنائي آخر دون تحديد. الشكل (117) يوضح نموذج التقاطع الأساسي.



الشكل 117

استخدام البان لترسيخ العمق Panning to Emphasize Depth

على الرغم من أن البان عموما يحرك انتباهنا أفقيا وعموديا عن الكادر فإن بالإمكان استخدامه لقيادة انتباهنا نحو العناصر القريبة والبعيدة عن المقدمة في العمق الشكل (118).



شكل 118 تغيير العمق من الخلفية إلى مقدمة الكادر

يوضح لقطة Pan تبدأ بصبي في الخلفية وهو يجري أسفل الشارع متجها نحو الكاميرا، تتحرك آلة التصوير بحركة Pan مع الصبي عندما يستدير في زاوية متحركا من اليسار إلى اليمين إلى أن يذهب خلف المرأة الجالسة في السيارة في طليعة الكادر تماما.

استخدام البان للربط المنطقي Panning for Logical Connection

إضافة إلى استخدامه في متابعة الفعل، يستطيع البان أيضاً أن يؤدي وظيفة كابتكار لربط العناصر في الكادر ومقترحة وبشكل آلي علاقة منطقية. عندما يتحرك البان من إحدى نقاط الاهتمام إلى أخرى فإنه يستوضح السؤال التالي: "ما هي العلاقة بين هذين الموضوعين؟" استنادا على الاستراتيجية القصصية فإن العلاقة ربما تكون واضحة مباشرة أو أن يبتكر المخرج حركة قصصية عن طريق حجب الجواب إلى مرحلة لاحقة. كلا الطريقتين، يقوم البان بوضع العناصر بجانب بعضها البعض وبطريقة تجعل الربط جديراً بالاهتمام.

خلاصة Summary

البان هو أداة متعدد البراعات بشكل كبير والذي يبدو قد تم التخلي عنه من حيث الأفضلية. العديد من المخرجين المعاصرين يفضلون القطع كطريقة لربط المكان وعناصر القصة مما يجعلهم متمتعين بحرية عند المونتاج. وكنتيجة لذلك فإن استخدامهم للفضاء أصبح محظوراً وربما يبدو كمنظر مقطع إلى وحدات.

في المرة القادمة التي تكون فيها في مكان ذي نشاط -مخزن لبيع الخضروات أو ساحة وقوف سيارات أمام مركز تجاري أو في صف طويل لبيع تذاكر الدخول أمام إحدى دور العرض السينمائية- تخيل مشهد يتضمن العديد من الصور المحيطة بك. الآن تخيل ربط هذه الصور عن طريق بان مستمر. من المحتمل أن تتفاجأ بالطريقة التي يتداخل بها الفعل لربط الصور مستندة لوحدها على التناغم التصويري وبعد ذلك التوصل إلى إدراك محدد هو أن تلك الصور قد افترضت روابط منطقية لم تكن تفكر بها سابقا.

أمثلة قصصية NARRATIVE EXAMPLES

نعود الآن إلى المشكلة القصصية التي رأيناها آخر مرة في الفصل الثامن. كان ذلك المشهد الذي يستيقظ فيه الصبي في غرفة نومه بينما شقيقته تستعد للذهاب إلى المدرسة، ووالدته تهيئ الفطور ووالده يغادر الدار إلى عمله. في الرؤية

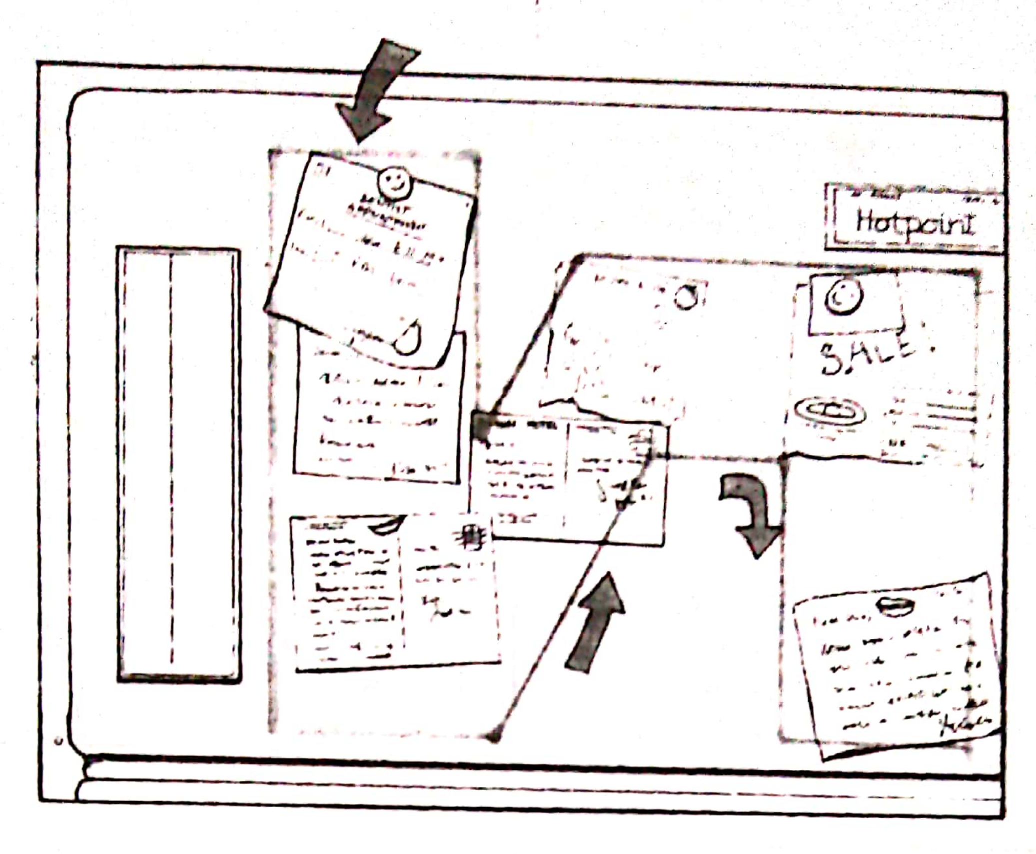
المثبتة في اللوح القصصي في نهاية الفصل الثامن استخدمت لقطات ساكنة فقط. في هذه الرؤية الجديدة يقرر المخرج تجريب أسلوب مختلف في السرد القصصي باستخدام لقطات بان بشكل واسع.

الرؤية (1) Version One

ينتفع المخرج من ابتكارين مختصرين للسرد القصصي، وسوف يستخدم القطع المتبادل بينهما. يفتتح الفيلم بلقطة كبيرة (CU) للبراد والملاحظات الكثيرة المكتوبة، رسائل وكارتات ملصقة عليه بالمغناطيس، ستستمر اللقطة بحركة بان فوق هذه الملاحظات ماسكة بشظايا ونتف من الصور والرسائل. سيتم قطع ذلك بالتداخل مع أسلوب بان مشابه يؤطر موضوعات محددة على أرضية غرفة نوم الصبي الموضحة في الشكل (119).

يبدأ اللوح القصصي في الكادر "1" بلقطة متفحصة لباب الثلاجة وقد وصف مسار الكاميرا بالخطوط قليلة العتمة الموضحة على التخطيط. في لقطة البان الحقيقي للكاميرا فإن الحركة المذكورة ستؤطر بشكل جزئي الرسائل، الملاحظات: 1- تذكير بموعد مع طبيب الأسنان. 2- ملاحظة من المدرسة إلى والدي الصبي: "عزيزي السيد والسيدة داريفوس، تأخر مارك 6 مرات في الحضور إلى المدرسة خلال الشهر الأخير. أخفق في عدة دروس وهو متأخر كثيرا في الرياضيات، وقد وضح تأخيره قائلا: أن ذلك كان بسبب توتر عصبي، سألته أن يقدم تقرير الطبيب.." . 3- كارت مصور من السيد داريفوس من فندق في شيكاغو. 4- كارت مصور آخر من السيد داريفوس الذي لا يزال في رحلة العمل. 5- كارت مصور ثالث من السيد داريفوس. علمنا بأنه ينتقل كثيرا. 6- لوح كارتوني -واحد من إحدى صفحات كتاب مديرة المنزل الجديدة. 7- ملاحظة ثانية من المدرسة تتساءل عن الملاحظة الأولى وتطلب مقابلة مع السيد والسيدة داريفوس.

شكل 119: تفتتح الكاميرا بلقطة كبيرة جدا على المغناطيس المثبت على باب البراد على إحدى الملاحظات "يوم سعيد" تخطيطات وجوه. تنسحب الكاميرا إلى أن تغطي مساحة بحجم كارت مصور. تبدأ الكاميرا بحركة البان فوق الملاحظات والكارتات الملصقة على باب البراد خلال كل ذلك نسمع



أصوات تهيئة الفطور في المطبخ وكذلك صوت حديث بين السيدة داريفوس وابنتها المراهقة.

أسفل لقطة البراد "1" نسمع السيدة داريفوس في المطبخ تسأل ابنتها فيما إذا كان مارك قد استيقظ. علمنا من هذا البان البسيط أن مارك لديه متاعب في المدرسة وأن والده غالباً ما يكون بعيداً بسبب العمل.

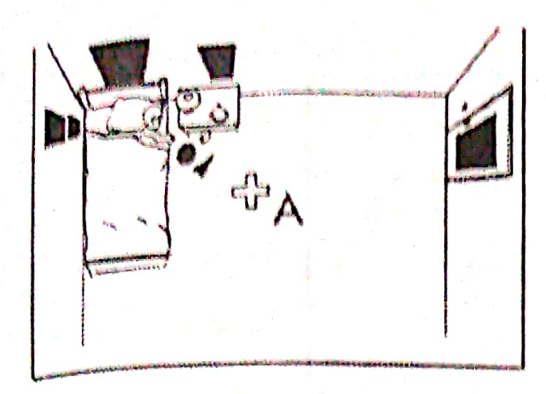
الرؤية (2) Version Two

يعتقد المخرج بأن الافتتاحية الأولى تمتلك جدارة الفكرة المرئية، لكن ما لم تستخدم هذه الاستراتيجية تحت العناوين في افتتاحية الفيلم فإنها قد تبدو نمطية أكثر مما ينبغي كافتتاحية، والتي تكون عندئذ قد عنت لنقل قدر كبير من الشرح.

فكرة جديدة قد خططت باستخدام البان الموسع فوق مواضيع " السرد القصصي" تم تحريكه نحو غرفة نوم الصبي. في هذه البنية وضعت الكاميرا في مركز موقع الحدث لتكون قادرة على تغطية 180° تقريبا من الفضاء.

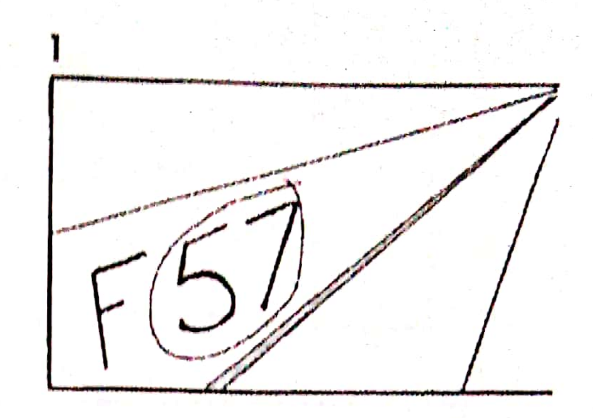
18: لقطة الكرين THE CRANE SHOT

تعتبر لقطة الكرين عادة حركة عمودية صارمة، لكن في الواقع الكرين قادر على التحرك في اتجاهات عديدة، مع ذلك فإن العامل المميز لحركة الكرين هو القدرة



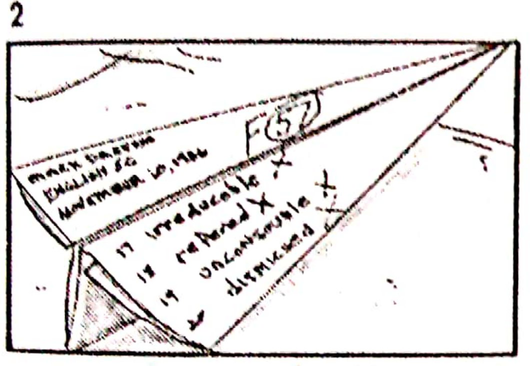
الخريطة الفوقية "aerial" توضح مكان العناصر المنفصلة في اللوح القصصي، الكاميرا A في المكان تبدأ بالاتجاه اسفل مثلث يمثل طائرة الموضوع خلفه على الجدار، تتحرك عبر الجدار من اليسار الى اليمين الى ان تصل الباب ثم حركة بان راجعة الى الصبي في السرير. الفعل المحدد موصوف في الألواح القصصية التالية.

1



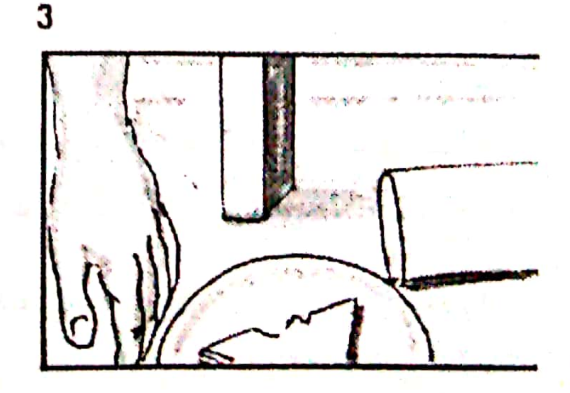
يبدأ الفيلم بلقطة كبيرة على خط أحمر. F57 تنسحب الكاميرا لنقل ذلك كما لو أن ما كتب على جناح طائرة ورقية كي تبدو كعلامة حقيقية مكتوبة على طائرة مقاتلة.

2



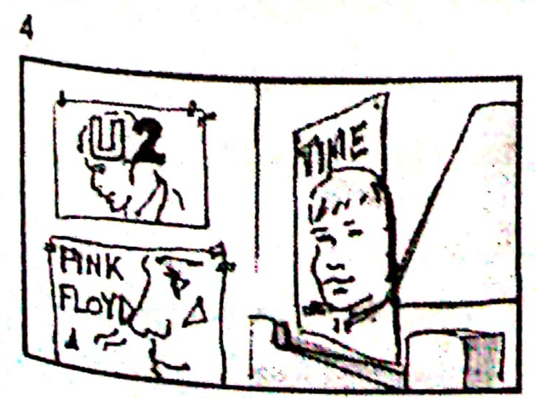
عندما تتراجع الكاميرا ندرك بأن الطائرة الورقية هي في الحقيقة ورقة خاصة بامتحان الإملاء وإن علامة F57 هي ليست من أفكار الصبي للدلالة على شخصيته المغرمة بالطيران، لكنها العلامة الفاشلة التي أعطيت له من قبل معلمة في المدرسة. نرى اسم الصبي على الورقة.

3



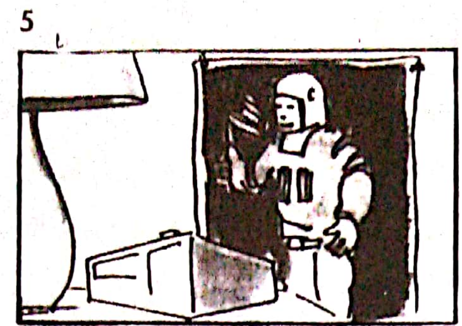
تتحرك الكاميرا حركة بان فوق ساندويج قريب موضوع في صحن، وقدح مقلوب ويد الصبي متدلية من أعلى السرير إلى الأسفل.

4



حركة بان الكاميرا أعلى يد الصبي لكنها لا تؤطر وجه الصبي، وتستمر للأعلى فوق السرير نحو عدة ملصقات على الجدار. في كل ملصق وضع الصبي صورته الشخصية فوق الصورة الفوتوغرافية الأصلية وبهذه الطريقة يبدو مع فريق الروك "Pink Floyd, U2" وفوق غلاف مجلة التايم

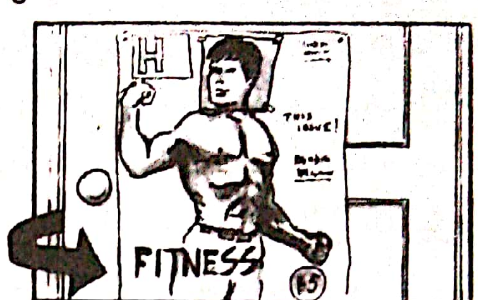
5



تستمر الكاميرا بالبان إلى اليمين فوق، لصقات أكثر، يضمن واحد منها ملصق أول رجل فضاء على القمر، لكن وجه نيل ارمسترونك قد تم تغطيته بصورة فوتوغرافية لـ «مارك درايفوس».



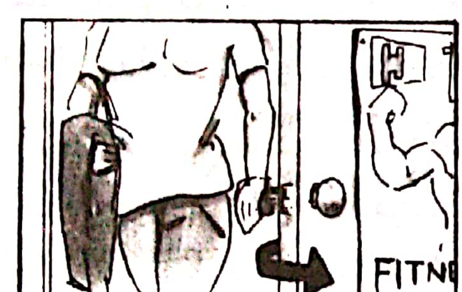
6



تستمر الكاميرا نحو باب غرفة الصبي التي يضع عليها مارك صور فوتوغرافية لأحد أبطال بناء الأجسام.



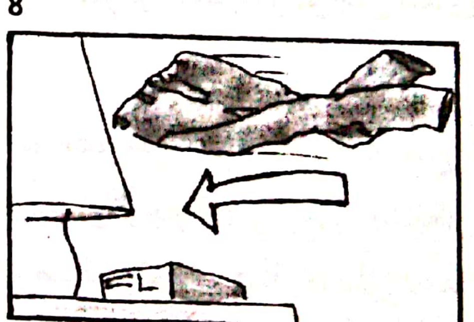
7



يفتح الباب وتدخل شقيقة مارك حاملة سروال جينز وتقذفه



8



وتتابع الكاميرا السروال الأزرق في الهواء.



9



إلى أن يصل السروال إلى سرير مارك هذه هي المرة الأولى التي نراه فيها، حيث نشخصه من خلال صوره الفوتوغرافية التي رأيناها.

العمودية. وإذا ما اقتصر الأمر على استخدام الكرين بهذه الطريقة فربما تكون لقطة الكرين هي الأقل كحركة طبيعية في ذخيرة الكاميرا المتحركة. إنها ليست مناظرة إلى أي من المدركات الحسية في التجربة العادية، طالما من النادر أن نرى العالم من موقع الامتياز كالحركة التي يسمح بها برج الكرين.

لقطات الكرين هي وراثياً مهيبة وملوكية وتمسك باهتمامنا بغض النظر عن الموضوع بسبب المتعة المادية الشفافة للحركة. إن القوة الغريبة لزاوية المنظر والتغيير المغري في المنظور تكمن في قدرة الكرين إلى سحبنا نحو ذلك الموقع. مُستخدماً في بداية المشهد فإن لقطة الكرين التي تدخل موقعا تمنحنا الاحساس بالحضور كما توطد جغرافية البيئة المحيطة في نفس الوقت. وهذا ما حصل في فيلم "حدث ذات مرة في أمريكا" لقطة توجه انتباهنا من العام إلى الدقيق. فبينما لقطة البان التأسيسية تتحرك عبر مجال واسع من المكان ماسحة عالما خياليا فإن لقطة الكرين تسمح لنا "بشعور" أبعاد ذلك العالم عن طريق اختراق الفضاء، وأكثر مصادقة وتأييداً لذلك فإن واقعيتها تكمن من خلال الايهام بالعمق.

لقطة الكرين تمتلك استخدامات أخرى إلى جانب جلالها الملحمي كلقطة تأسيسية. في فيلم الفريد هيتشكوك "سيئ السمعة" استخدام الكرين في حفلة لتهبط بمستوى طابقين من سقف أحد الفناءات الهائلة إلى مجموعة مفاتيح بيد "انجريد بيرغمان". الغرض هنا هو لتأكيد التوتر السايكولوجي الذي تمثله المفاتيح في القصة.

حركة أخرى من هذا النوع للتعبير بطريقة مسرحية عن الألم النفسي المبرح للشخصية، في اللقطة الافتتاحية من فيلم بيرناردو بيرتوللوتشي "التانغو الأخير في باريس" يسير مارلون براندو على الرصيف تحت قطار معلق بعد انتحار زوجته. تنقل الكاميرا مصدر عذابه بانحدار مفاجئ سريع إلى لقطة قريبة لوجهه وهو مقلوب رأسا على عقب كما لو أنه يصرخ في السماء.

إلى جانب استخدامها لتحريك الكاميرا خلال لقطة، بإمكان الكرين أن يستخدم كحامل "ترايبوت" متحرك. وبإمكان الكرين أن ينشر الكاميرا داخل مشهد لقطات ساكنة، التي عادة ما تتطلب سقالات أو "حامل". خلال مرحلة الإنتاج الاستديوهاتي في هوليود فإن الجدران والسقوف وملحقاتها كانت "مقحمة"،

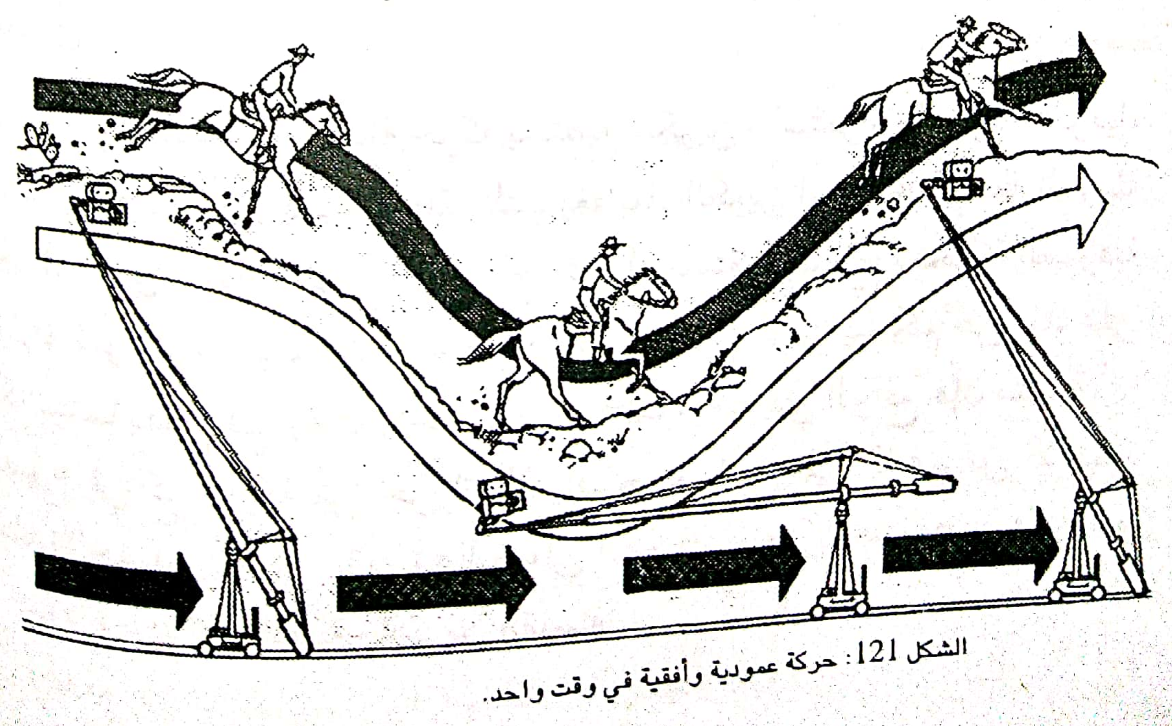
بمعنى أنه كان بالإمكان إزالتها بسهولة لتيسير وصول الإضاءة لإيضاح وجهة نظر الكاميرا. إن كاميرات "ميتشيل" الضخمة يمكن أن يغير مكانها بسرعة داخل المنظر، وكان المخرج قادراً على إجراء تعديلات جديرة سريعة على موقع الكاميرا. اليوم عندما تصور فيه أغلب الأفلام في المواقع الحقيقية، فإن هذه الحرية في الحركة بكرين كبير هي ممكنة في حالة التصوير الخارجي فقط، لكن المخرج الحاذق الذي يفهم الاستخدامات المتنوعة للكرين سيعمد إلى استخدامه لأكثر من مجرد تنفيذ بعض الحركات المؤثرة القليلة.

مديات الحركة The Range of Motion

إن مدى حركة الكرين تعتمد على نوع الكرين، لكن عموما، الكاميرا تستطيع الحركة إلى الأعلى والأسفل بحركة قوسية حول قاعدتها. يقع ضمن أعضاء عائلة الكرين الذراع الطويل المتحرك "jib arm" ولاقطة الصوت ذات الذراع الطويلة، والتي تم إضافتها كملحقات إلى العديد من عربات الدوللي. لأن الدوللي يستطيع الحركة جانبياً خلال لقطة، مدى الحركة قد ازداد بشكل كبير بإضافة القدرة العمودية للاقطة الصوت الطويلة.. الشكل (120) يوضح المدى الكامل لحركة كرين يتم التحكم به عن بعد. عندما تسمح تضاريس الأرض، يستطيع الكرين أيضاً أن يهبط تحت مستوى القاعدة، قريبا جدا من ضعف مداه العمودي.

عندما تكون القاعدة في حالة حركة يستطيع الكرين الاستمرار بالتحرك عموديا، عند ذاك تزداد بشكل كبير المنطقة التي يغطيها. الكرين أو ذراع اللاقطة الطويلة يمكن أن تلحق بعربة كاميرا أو أي سطح متحرك مستقر للسماح بالحركة العمودية بموازاة الموضوع المتحرك. الشكل (121) يوضح كرين يتحكم عن بعد على سكة بينما يقوم في وقت واحد بحركة عمودية. وفي الواقع فإن متابعة أي موضوع في كل حركة من حركاته لا ينصح به دائما على الرغم من الأجهزة الساندة الجديدة المتمتعة بقدرة عالية على التحرك. وحتى وقت قصير فإننا نجد أن حدود الكاميرات الثقيلة والكرين القاسية

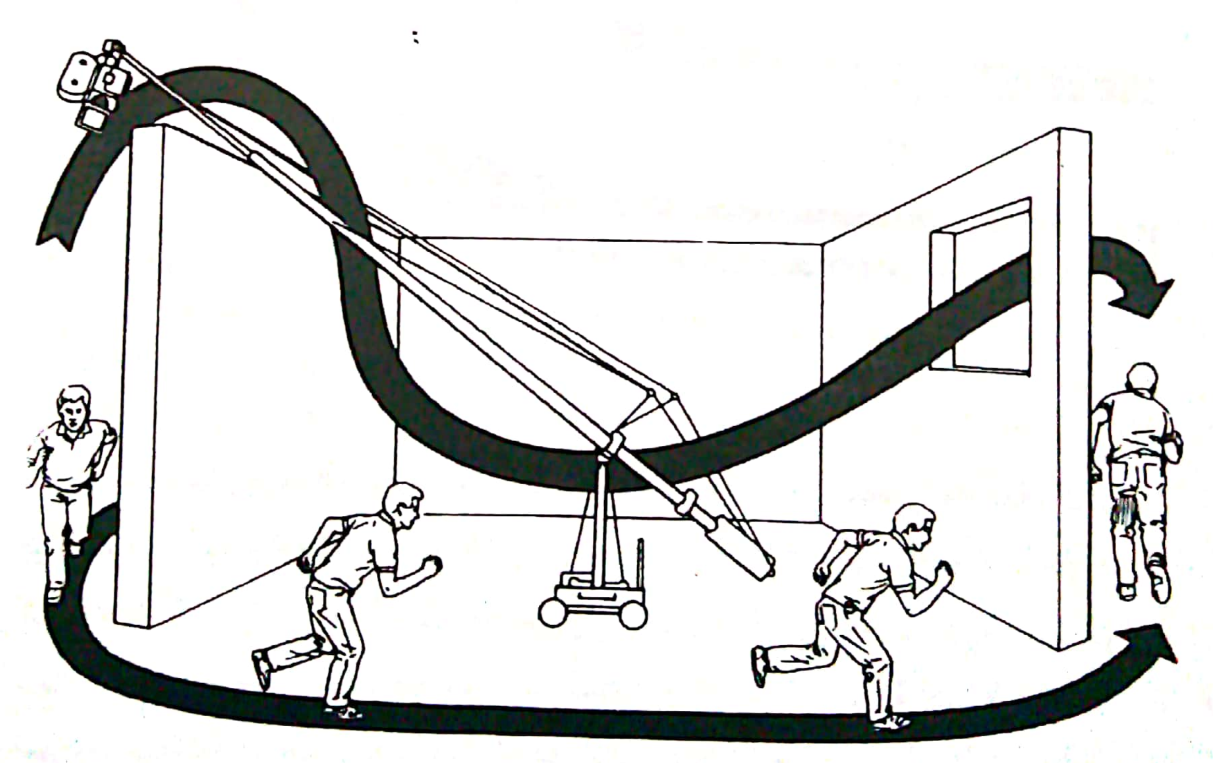
الشكل 120: مدى الحركة.



الشكل 121: حركة عمودية وأفقية في وقت واحد.

أجبرت المصورين للتغلب على المشاكل التقنية بابتكار حلول أتاحت الفرصة بالتعاون بين الموضوع والكاميرا. بهذه الحدود أزيلت النزعة في الحصول على كاميرا تتابع الموضوع بحركة متسمة بالتقليد والمحاكاة. هذا غالبا ما يعني أن بالإمكان متابعة ممر صعب للإمساك بالموضوع بلقطة متوسطة أو كاملة على طول الحدث. بينما قد يعني هذا برهانا بالدليل على براعة الآلة التقنية إلا أنها تفتقد إلى التنويع التكويني والمنظوري التي تستطيع كاميرا بسيطة من تحقيقه عندما يتغير حجم اللقطة كلما تحرك الممثل باتجاه الكاميرا أو بعيدا عنها.

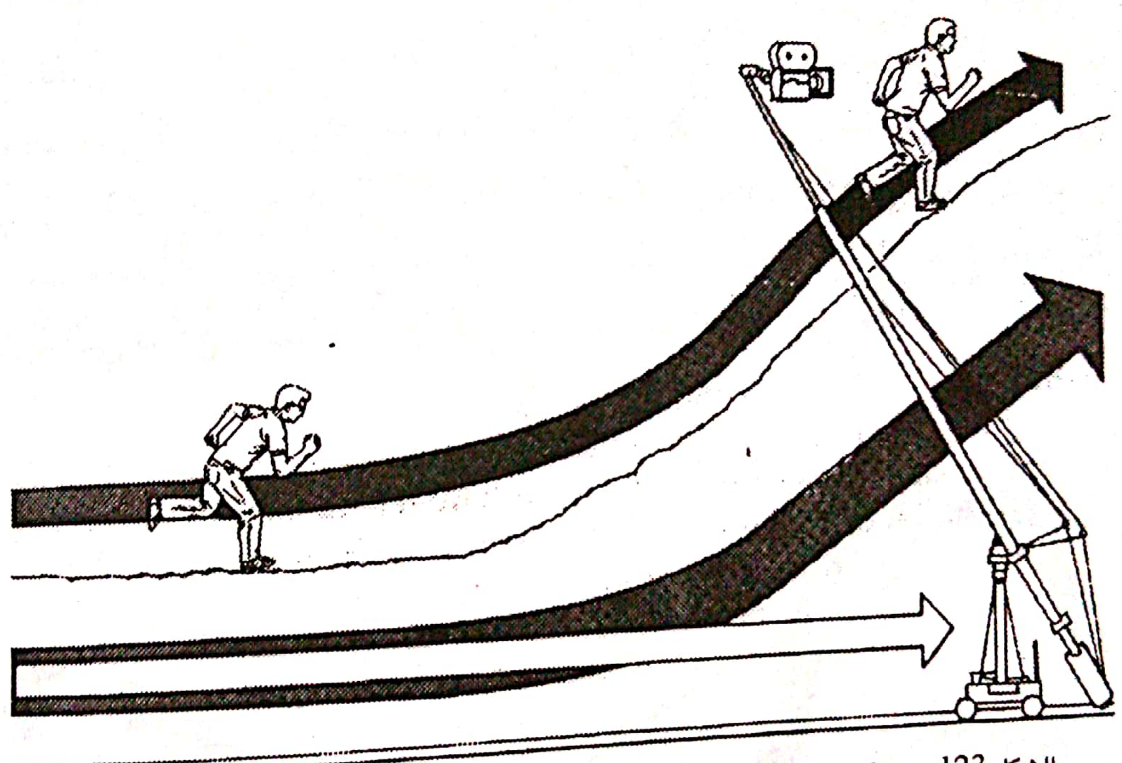
يمكن للكرين أن يكون مراقبا فضوليا أيضا. ولا يمكنه فقط النهوض للحصول على منظر من الأعلى، لكنه يستطيع كذلك الذهاب من المنظر العلوي إلى تفصيل في مشهد ثم العودة إلى اللقطة الواسعة. بإمكان الكرين التحرك فوق الصعوبات والعوائق مثل سياج أو جدار. الشكل (122) يوضح نوع الحركة الجمبازية التي يمكن تحقيقها بكرينات أحدث ذات تحكم عن بعد.



الشكل 122: المراقب الفضولي

وجهة النظر Point of View

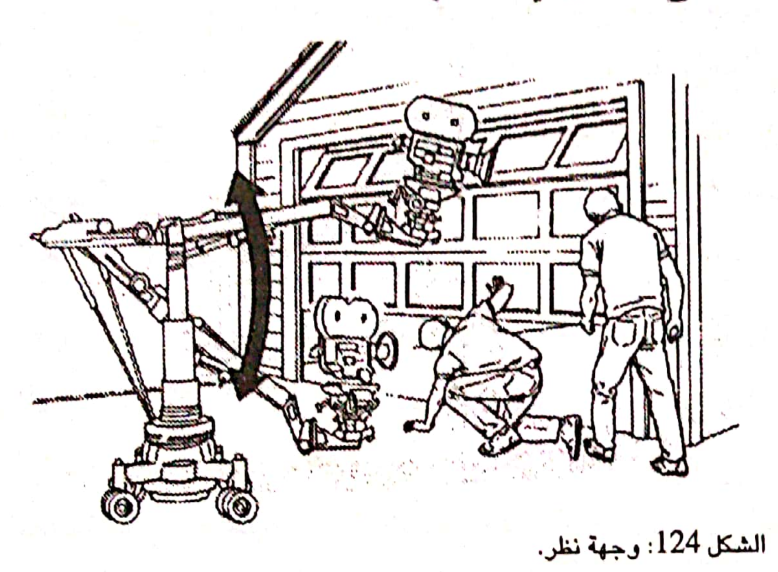
حركة كرين تستطيع تعزيز الشعور الذاتي للقطة بمحاكاة الممر العام للشخصية، كما هو موضح في الشكل "123" كلما ذهبت الشخصية إلى أعلى التل للنظر من أعلى القمة، تتبعه الكاميرا من الخلف. طالما أن المعلومة نقلت إلينا كما لو كانت قد نقلت إلى الشخصية، نحن نرى الأشياء من خلال وجهة نظره العامة.



الشكل 123: وجهة نظر

متابعة خط رؤية الشخصية لا يعني بالضرورة أن يغطي مسافة كبيرة. ذراع ميكرفون «البوم» على عربة "الدوللي" والتي لا تزال من الناحية الجوهرية لقطة كرين، بإمكانها تقليد سقوط شخص إلى المكان الذي يجثم عليه. الشكل (124) يبين بوضوح حركة بسيطة تساعد المتفرج لتفسير اللقطة كما لو أن المنظر قد شوهد بواسطة رجل ينظر من أسفل باب الكاراج. ستؤطر الكاميرا الموضوع الجاثم مستخدمة إياه كأداة للتأطير أو الاستمرار بالحركة خلف الشخصية نحو مركز الاهتمام. مثل كل اللقطات المتحركة الطويلة يمكن استخدام لقطة الكرين كلقطة متعاقبة تتحرك من نقطة اهتمام إلى أخرى.

بالإمكان القيام بذلك لعمل مقارنة. مثال، لمنظر فيلم في جنوب أفريقيا بإمكان الكرين التحرك من لقطة كبيرة لصليب فوق قمة برج كنيسة جميل ثم الانحدار ببطء إلى ما وراء هذا الرمز للمسيحية نحو جموع أفريقية من المصلين ترتدي اللون الأبيض عندما يبعدون اثنين يرتديان اللون الأسود بعيدا عن أبواب الكنيسة. هذا هو أوضح أنواع الرمزية، لكنه يصور العلاقة السينمائية بين الاستخدام المفاهيمي للمخيلة والتكنيك. من الطبيعين القيام بمقارنة أكثر حذاقة، سامحين للمشاهد حرية أكبر للتفسير، لكن النقطة هي أن لقطة الكرين هي أكثر من كونها إدارة للاختراع الصوري.



الشكل 124: وجهة نظر.

أجهزة Equipment

في السنوات الأخيرة، معدات التحكم عن بعد وإلحاق أجهزة الفيديو بالكاميرات (مراقبة الصورة عن بعد بواسطة الفيديو من خلال عدسة الكاميرا) قادت إلى تطويرات نحو تنويع التقليدية للذراع الطويلة وبقية وحدات الكرين. هذه الأجهزة الجديدة سمحت للمصور بالسيطرة على التأطير ووضوح الكاميرا عن بعد (بدلا من امتطاء الكرين مع الكاميرا)، مما يسمح بحرية تنقل أكبر للكاميرا نفسها . أثنين من أكثر المعدات شهرة، الكرين لوما "Louma" ونظام سكاي كام "Sky Cam" هي أجهزة لحركة الكاميرا والتي تعتمد كلياً على عملية التحكم عن بعد. يستخدم الكرين لوما ميكرفون البوم مدعوما بعربة دوللي بترتيب مشابه لما حصل تقليديا بين عربة الدوللي والذراع الكويلة المتحركة،

لكن بسبب كون الكاميرا والأجهزة التخصصية بالتحكم تزن أقل بكثير من ذلك الذراع الشراعي الذي يدار يدوياً، فإن ذراع البوم الخفيف الوزن وعربة الدوللي تمتلك مدى واسع جدا من الحركة. تتدلى الكاميرا تحت ذراع البوم وبإمكانها السفر في الفضاء، إن ذلك سيكون مستحيلا مع أي أداة أخرى متيحة الفرصة لتنفيد حركات معقدة خارج وحول مكان ضيق، مثل حشد من الناس أو شارع مزدحم تمر فيه سيارات.

السكاي كام "Sky Cam" هي أدارة يتحكم بها عن بعد والتي تعمل بنظام السلك. أربعة أسلاك تتدلى فوق الأرض على سارية "عمود" مسنود، أو من سقف على هيئة مربع، الأسلاك الأربعة مثبتة بإحكام في جهاز خاص ملحق بالكاميرا يتدلى بين الزوايا الأربعة المثبتة. كل سلك من الأسلاك الأربعة الملتفة حول قرص يتحكم به كومبيوترين. عن طريق التحكم بكمية السلك المدفوعة إلى الخارج أو التي يعاد لفها حول القرص، يمكن التحكم والسيطرة بمكان الكاميرا.

إن تطويراً لاحقا حدث مع أنه ذو علاقة، هو استخدام أسلوب أنظمة التحكم الحركي التي لم تطويرها لعمل المؤثرات الخاصة، ينتج عن ذلك "عربة الدوللي الذكية" "Smart Dollies" والتي يمكن برمجتها على كومبيوتر للقيام بحركات معقدة نحو تخصيصات تتطلب براعة فائقة. كما هو الحال مع نظام التحكم عن بعد، التحكم بالحركة يدير كافة عمليات الكاميرا والتي عادة ما يتحكم بها يدويا مثل -وضوح الرؤية، وفتحة العدسة، والإزاحة العمودية والأفقية والبان والتلت، وتشغيل الكاميرا -وخزن الأوامر في الكومبيوتر. متى ما تم خزنها في الذاكرة فإن الأعم الأغلب من الحركات الصعبة يمكن أن تعاد بشكل غير محدود لأغراض التعريض المتعدد للفيلم للحصول على المؤثرات الخاصة.

ابتكار تصورات لحركات الكرين Visualization for Crane Moves

هناك أشياء لا يمكن تجنبها مثل تنفيذ حركة كرين التي تلتهم الوقت في مكان التصوير. لذلك يجب التخطيط بعناية والتحضيرات هي مسألة حيوية بسبب أن الكرين يتحرك خلال الفضاء بثلاثة اتجاهات فإن النماذج المجسمة هي طريقة ممتازة لتخطيط التنسيق بين مختلف أقسام الإنتاج. تناقضاً مع ما يتعلق بها بشكل

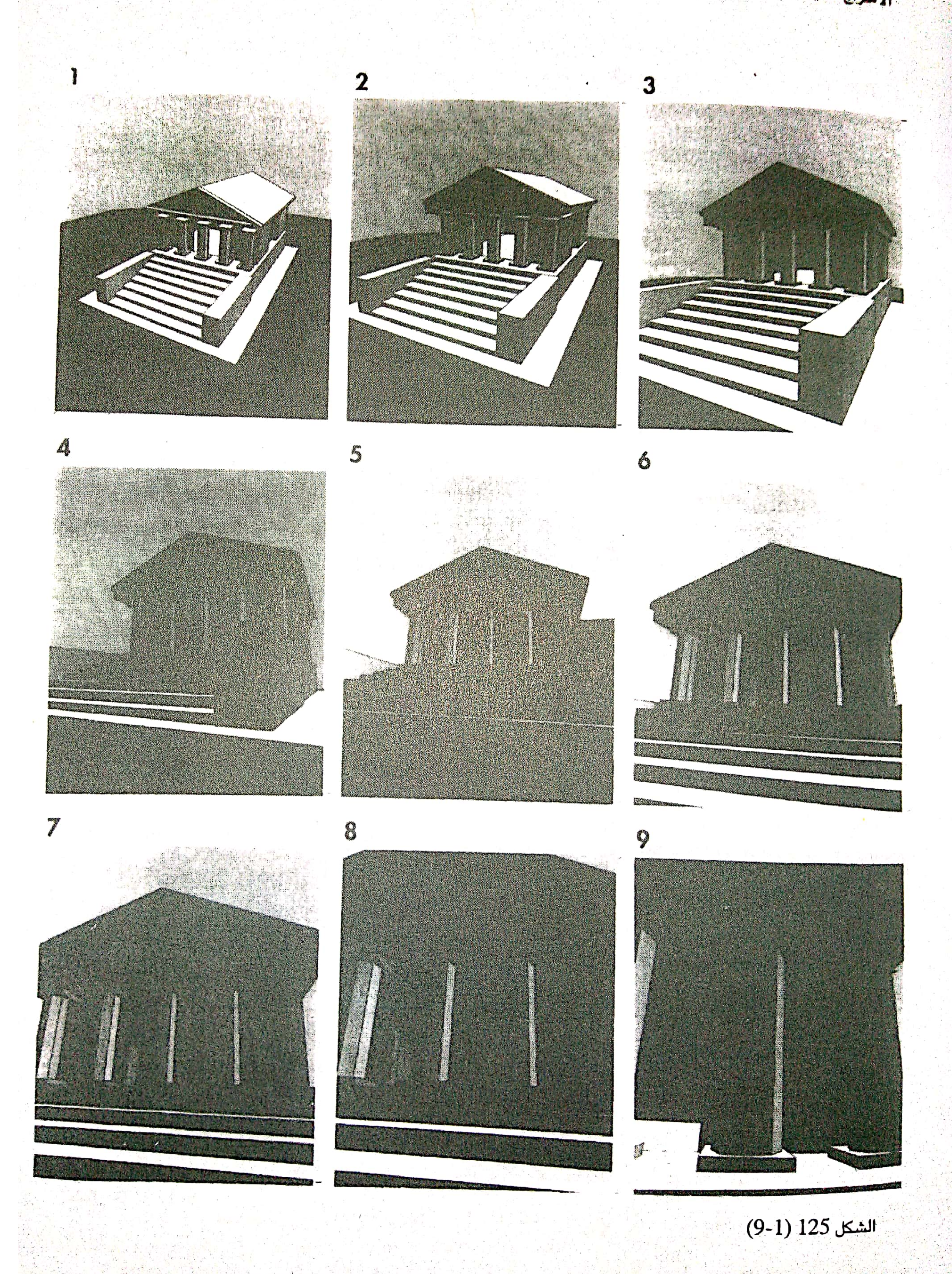
عام، فإن النماذج هي ليست نفقات رئيسية كبيرة بالضرورة. على سبيل المثال، صور فوتوغرافية لموقع حقيقي يمكن أن تُكبر بثمن بخس والحصول على نسخ منها تستخدم كستارة خلفية، صور أبنية يمكن أن تكون مؤهلة وصالحة، تلصق برغوة مركزة وتوضع بمقياس أمام تلك الستارة الخلفية. ذلك سيكون نافعا لفعل متحرك كما لو أنها مخططة لحركة الكاميرا، خصوصا إذا ما اشترك العديد من الأشخاص في اللقطة.

من أكثر الأدوات إثارة لتخطيط حركات الكرين أو اللقطات التعاقبية هو نظام التصميم المساعد -بالكومبيوتر (CAD) متعدد الأشكال --aided design - Computer أن برامج CAD تستخدم لتجسيد التصوّر. هذا النوع من البرامجيات متاح للاستخدام بواسطة الكومبيوترات الشخصية، ويسمح للمخرجين أن يشاهدون مقدما حركة الكاميرا بالكامل قبل التنفيذ (Preset) وبأي عدسة يختارونها. المواقع المعقدة والدقيقة يمكن أن تصمم بالكومبيوتر بساعات معدودة. متى ما تم إدخال الخريطة المعمارية الخاصة بالموقع، فإن حركات الكاميرا يمكن أن تكون مفعمة بالحيوية والنشاط خلال عدة دقائق لذلك يمكن مقارنة عدة رؤى موضوعة بجانب بعضها البعض كما هو واضح في الشكل (125 و126) بخلاف الكوادر التي اقتطفناها وألقينا عليها نظرة هنا بإمكان الكومبيوتر إعادة عرض الحركة الحقيقية بالكامل على شاشة الكومبيوتر. هذه الأمثلة كانت قد ابتكرت في برنامج Virtus Walks Though والذي يدار بالوقت الحقيقي، سامحاً للمخرج بالحركة خلال فضاء بثلاثة أبعاد على شاشة الكومبيوتر كما لو كان حقيقةً في موقع التصوير. وأن أي حركة للكاميرا يمكن أن تسجل في البرنامج وتحفظ لأغراض المقارنة مع أي حركة أخرى للكاميرا. السرعة والتوقيت، والبعد البؤري واتجاه الحركة كل ذلك يمكن أن ينوع بسهولة، تصحيحات دقيقة للغاية يمكن أن تجري وتعرض مباشرة أيضاً.

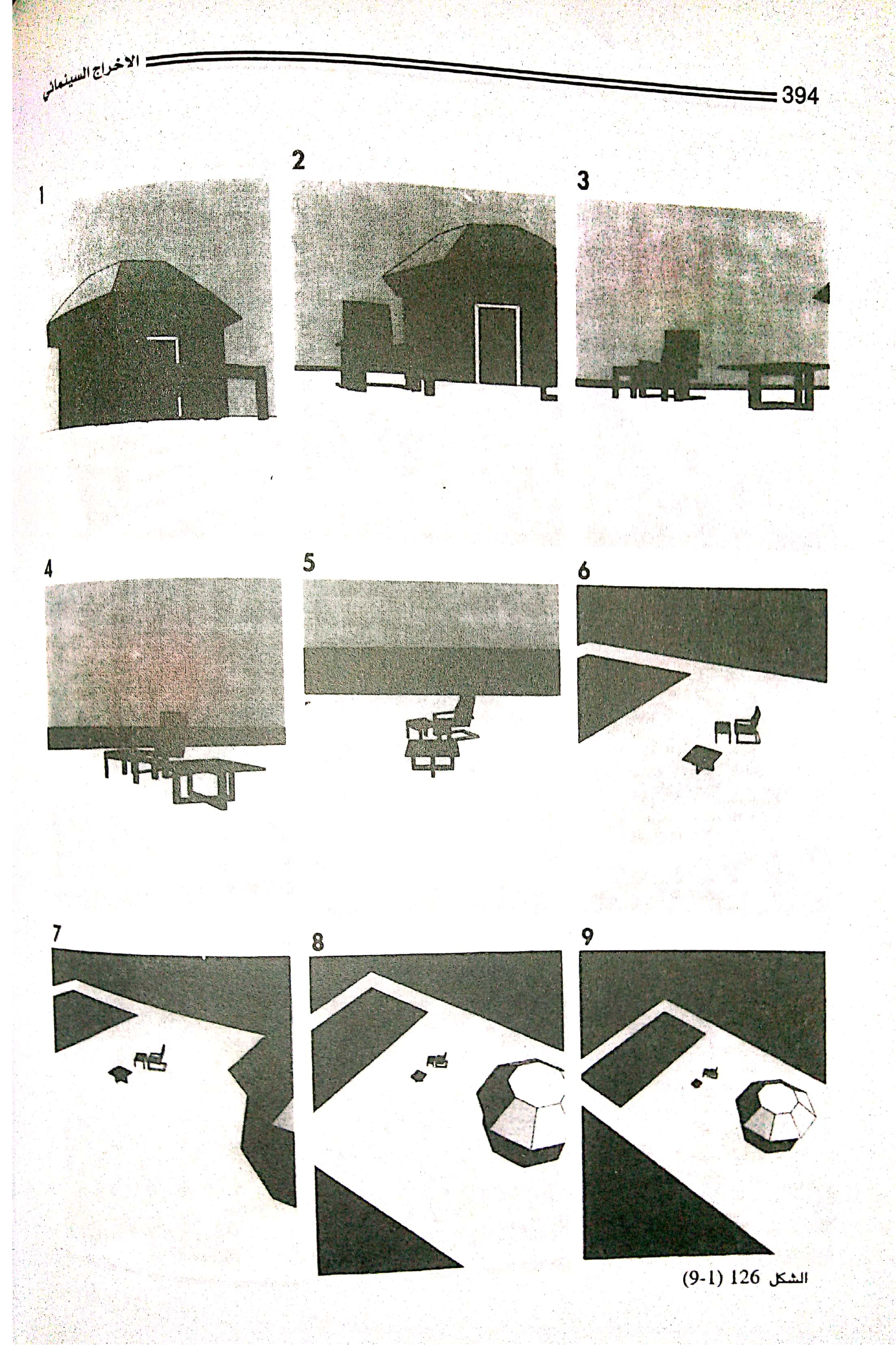
تعلّم الحركات Learning the Moves

إضافة للمنافع الواضحة المقدمة في برامج (CAD) لتخطيط اللقطات الصعبة، هذا النوع من تجسيد التصور هو أداة هائلة لتعلم مهارات حركة الكاميرا. مثل أي مهارة تتطلب إشراك الحركة والإدراك الحسي، كالرقص أو الجمناستك، فإن

التحكم بحركة الكاميرا الراقصة تتحسن بالممارسة. للأسف، بدون العمل بالكرين أو الدوللي بشكل منتظم فإن مخرج الفيلم لديه القليل من الفرص لتنقيح مهاراته وإداركه الحسي بالحركة. برامج (CAD) الجديدة قطعت شوطا بعيدا باتجاه إيجاد حلول لهذه المشكلة لتجهيز بديل ذو مصداقية عالية لأي نوع من حركة الكاميرا. حاليا، يقدم برنامج (Virtus Walks Though) أفضل بيئة لتعلم حركات الكاميرا طالما تكون قادرا على السير أو الطواف خلال الموقع وبوقت حقيقي حالما تكون قد ابتكرت. يسمح هذا للمخرج بإعادة حركة الكاميرا إلى أن تؤطر تأطيرا دقيقا وذات سرعة يكون مقتنعا بها. كل حركة تمتلك شعورا فذاً وأن لقطة الكرين ذات كوادر متسلقة عالية تختلف من حيث طريقة سردها عن لقطة كرين تتحرك جانبيا خلال عملية الصعود. استخدام برامج (CAD) كورشة عمل، مكنت المخرج من إحراز مهارات كانت سابقا تستغرق عدة سنوات لتعلمها.



الشكل 125 (1-9)



الشكل 126 (1-9)

19: لقطة التراك الانتقالية THE TRACKING SHOT

تستخدم لقطة التراك لمتابعة موضوع أو لاستكشاف المكان. يمكن أن تكون هذه اللقطة بسيطة تؤطر موضوعاً واحداً أو لقطة متعاقبة معقدة تربط قصة ذات عناصر متعددة منوعة لطرق التقديم والتلوين في لقطة مفردة واحدة تتابع الحركة. على أية حال حتى بالنسبة للقطات التراك الأكثر تعقيدا فبالإمكان فهمها بسهولة أكبر إذا ما نظرنا إلى بناء المقاطع القصصية والصورية التي استندت إليها تلك اللقطات.

دائرة الفعل وآلة التصوير المتحركة

The Circle of Action and the Moving Camera

إن دائرة الفعل الدرامية هي نفسها تقريبا للآلة التصوير المتحركة كما هو الحال مع الكاميرا الثابتة والتي ألقينا عليها نظرة في الفصل (13). لنأخذ الأمثلة التالية، إذا كان هناك حفلة راقصة في قاعة رقص والكاميرا على الأرض محاطة بالراقصين، فإنها (لكاميرا) -في داخل الفعل- إذا كانت آلة التصوير تتحرك على عربة دوللي بموازاة شرفة خارجية (بالكون) لتغطية فعل ثنائي راقص بمسافة بعيدة نوعا ما، فإنها -خارج الفعل-. إن هذا سيكون أيضا نفس القضية إذا ما كانت الكاميرا ثابتة. الفرق بين الكاميرا الثابتة والانتقالية هو أن الكاميرا المتحركة يمكنها الحركة داخل أو خارج الفعل بلقطة مفردة. بالمفهوم القصصي فإن هذا يعني التحرك من العام إلى منظر دقيق للأشياء أو العكس بالعكس. هذا التغيير بين الداخلي والخارجي في دائرة الفعل هو أحد أكثر أفضل ما يقدم للجمهور من خلال الكاميرا المتحركة، إنها تمكن المخرج من بناء عناصر القصة بشكل مرئي.

بُعد الشخص عن الكاميرا The Subject To Camera Distance

إضافة إلى الدخول أو الخروج من دائرة الفعل بإمكان الكاميرا الانتقال نحو الشخصية أو بعيدا عنها لصياغة تطابقا مع ذلك الشخص. أكثر من ذلك، اللقطة المتحركة تتطور بالوقت لذا فإن درجة التأكيد تتغير من داخل اللقطة.

بالمقارنة، لقطة قريبة ثابتة تمتلك قيمة تصويرية واحدة على مدى تلك اللقطة،

لكن لقطة قريبة متحركة يمكنها أن تتضمن مدىً من القيم ابتداءاً من لقطة - قريبة- واسعة وصولا إلى لقطة -قريبة جدا- اعتمادا على ما إذا كانت الحركة هي نحو الشخص أو بعيدة عنه فإن الزيادة بشكل عام أو النقصان في الألفة (أو أي تأثير آخر ناتج عن التأطير) تُستخرج من خلال اللقطة.

التخطيط للتراك Planning for the Tracking Shot

نستطيع التعرف على الطريق المتنوعة التي يمكن تخطيطها للقطة التراك إذا ما فكرنا بلغة .. أولاً، علاقة الكاميرا المتنقلة بدائرة الفعل والثاني، بُعد الشخص عن الكاميرا. هذان العاملان يحددان نوع علاقة الحيز المكاني الذي يظهر بين الكاميرا والشخص في أي لقطة. بغض النظر عما إذا كانت الكاميرا داخل أو خارج دائرة الفعل، فإن بُعد الشخص عن الكاميرا قد يزداد أو ينقص أو يبقى على حاله.

كما نوقشت في الفصل الخامس، إحدى الطرق لتفكيك مشهد من سيناريو إلى لقطات هي بالتساؤل ما هي وجهة نظر المشهد وما هي المسافة العاطفية الملائمة بين المشاهد والشخصية ..؟ بالطبع، قبل تحليل مشهد ربما تمتلك في ذهنك لقطة متحركة أتت إليك وأنت تقرأ السيناريو. حتى ولو كانت كذلك، فإنها يمكن أن تكون مساعدة لعمل قائمة بالعناصر التي ينبغي التأكيد عليها في اللقطة التي تتخيلها. إذا رسمت تخطيطا للقطة تراك يمكنك أن تكتب الحركات الدقيقة الراقصة للممثل. مادام بالإمكان استخدام هذا النوع من التخطيط لتنظيم لقطة محددة. التفكير بلغة دائرة الفعل الدرامية تكون مفيدة عندما تحاول إيجاد لقطة لتسجيل فعل معقد. كتذكير لهذا الفصل سننظر إلى الاستراتيجيات الأساسية للكاميرا الانتقالية للمساعدة في بناء مفردات للحركات.

استخدام لقطة التراك في تقديم شخص أو موقع

Tracking to Introduce a Subject or Location

لقطة تراك تستطيع تفحص موقع أو شخصية، ناقلة ذلك إلينا ببطء عن طريق التركيز على التفاصيل الفردية للمشهد بأكمله. إن ذلك يمكن أن يتم من داخل أو خارج دائرة الفعل. في رؤية واحدة تبدأ الكاميرا بلقطة -قريبة، تنسحب إلى

الخلف إلى منظر واسع عندئذ نتحرك من التفصيل الدقيق إلى العام -الموجز. مثال: تتحرك الكاميرا أسفل رصيف لشارع من المحلات المهجورة. في البداية المنظر في لقطة قريبة (CU) ولذلك نرى طلاء متقشر فقط، وزجاج مكسور وعلامات أخرى متساقطة عند محل للمعجنات. تفاصيل من هذا المحل الأول تنقل علامات الفشل التجاري لعائلة.

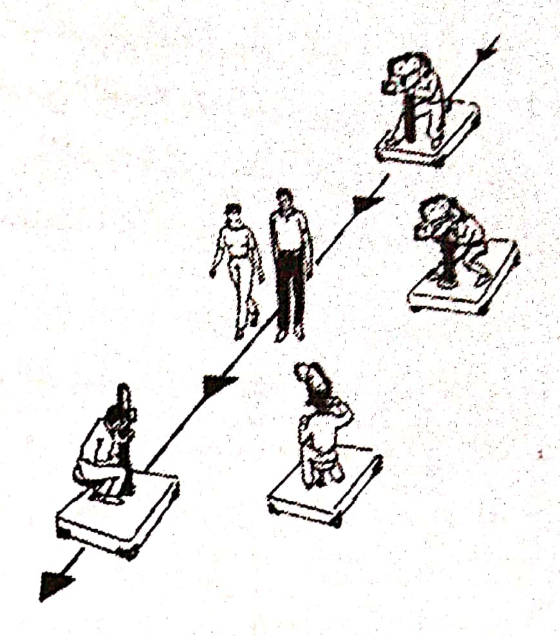
تنسحب الكاميرا إلى الخلف، بحركة تراك بمحاذاة واجهة المخزن المتهدمة والتجارة المهجورة. علامات مثل "مغلق" أو "خارج المهنة" موجودة في العديد من واجهات المحلات. شخص متشرد ينام بمحاذاة إحدى أبواب مخزن فارغ. إن علامات الكارثة الاقتصادية تنقل ببطء إلى أن نصل إلى مشاهدة الشارع بأكمله. بهذه الطريقة، تربط حركة الكاميرا علاقة الانهيار الاقتصادي في عموم البلدة بالمستوى الضروري لذلك المعنى عندما أرتنا أولا مخزن المعجنات. غالبا ما تتابع حركة التراك ممرا جانبيا بموازاة المواضيع المنتشرة في منطقة كبيرة، كأن تكون الكاميرا في معرض رسمي أو سيارات في شارع -مثال، حركة انتقالية طويلة عند المخرج "جودار" تصور سيارة أثر أخرى في فيلمه "عطلة نهاية الأسبوع". مادام أنها تبدو مريحة وملائمة للتحرك بموازاة ممر مستقيم، لقطة التراك لا تقتصر على الخط المستقيم. بإمكان آلة التصوير أن تستدير حول الزوايا أيضا، الترك إلى الأمام والخلف، تأتي إلى محطة وتتوقف ثم تبدأ بالحركة مرة ثانية، تغيير السرعة، وتجتاز الممر الخاص بها، تأطير المواضيع بلقطات قريبة أو واسعة أو الحركة من خلال النوافذ والأبواب أو أي مخطط مرئي يستطيع أن يتصوره المخرج وينفذه الفريق المصاحب له.

حركة تراك بنفس سرعة الشخصية

Tracking at the same speed as the Subject

من أغلب الاستخدامات لحركة التراك شيوعا هي في متابعة اثنين من الشخصيات أو أكثر يشتركون في محادثة. عندما يتحرك الشخص وتكون الكاميرا متحركة بنفس السرعة دون أي تغيير في المسافة الفاصلة بين الشخص والكاميرا، فإن اللقطة المتحركة هي متعادلة من حيث التكوين مع اللقطة الساكنة. بإمكان الكاميرا القيام بحركة تراك مباشرة أمام أو خلف الأشخاص، بإمكان

الكاميرا التحرك بممر خطي موازي مع الأشخاص أو بإمكانها موازاة الخط الذي يسيرون عليه من موقع يتقدم أمامهم بقليل أو خلفهم بنفس المقدار. الزوايا الأساسية لحركة التراك موضحة في الشكل (127) بالإمكان تأطير الشخص كاملا أيضا، لقطة متوسطة أو قريبة، بوضع الكاميرا داخل أو خارج الفعل. إن نفس حركة التراك الموازية هذه تستخدم بشكل متكرر لتسجيل حوار في سيارات، على ظهور الخيول أو زوارق



شكل 127:

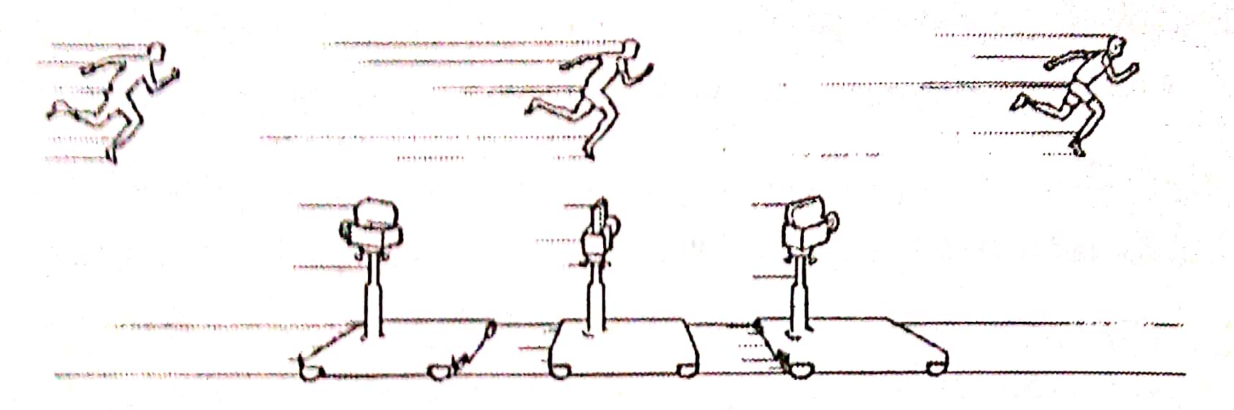
أو أي وسيلة مناسبة أخرى. اللقطة هي مفيدة أيضا في فعل اللقطات المتعاقبة، اللقطة نافعة أيضا في تصوير اللقطات المأخوذة من كاميرات منصوبة في سيارات لاستخدامها في تصوير مواضيع ذات سرع عالية.

حركة التراك الأسرع أو الأبطأ من الشخصية

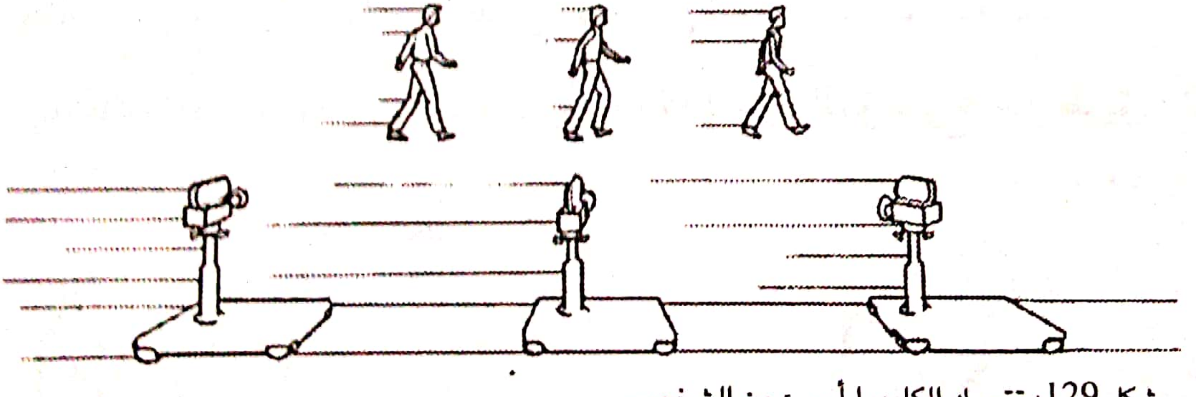
Tracking Faster or Slower Than the Subject

يعتبر هذا تنويع في حركة التراك الموازية. الفرق الوحيد هو أن الكاميرا تتحرك بسرعة مختلفة عن تلك التي يمضي بها الشخص. بهذه الطريقة سيقترب الشخص من الكاميرا وهي تتحرك أو أن يتخلف خلفها عندما تتحرك الكاميرا أسرع الشكل (128) هذا يعطي المخرج القدرة على أن يدع الشخص يدخل أو يخرج من دائرة الفعل عندما تتحرك الكاميرا. إذا استخدمنا حركة التراك لإظهار الشخص الذي يركض وهو يخسر السباق، تستطيع الكاميرا التحرك أسرع بقليل من الشخص المعني اجتيازه خلال مدة اللقطة. إذا أردنا إظهار الشخص الذي يجري ويفوز، من الواضح أن ندع الراكض يذهب أسرع من الكاميرا. في مشهد حركة فإن هذا سيكون عبارة عن لقطة أكثر ديناميكية من حركة التراك التقليدية الموازية بسبب كونها تتطور بينما هي على الشاشة كلما ينتقل الموضوع عبر الكادر. هذا سيسمك اهتمامنا أكثر من اللقطة التي تكون فيها الكاميرا والشخص

يتحركان بنفس السرعة. كذلك، عندما تتحرك الكاميرا بسرعة مخالفة عن الشخص فإن المنظور سيؤكد عليه بثلاثة مستويات من الحركة -الخلفية، الشخص ومقدمة الكادر -أفضل من مستويين من الحركة، وهي الحالة التي تكون فيها الكاميرا والشخص يتحركان بنفس السرعة. استخدام المستويات الثلاثة من الحركة يزيد من الإحساس بالعمق.



شكل 128: تتحرك الكاميرا أبطأ من الشخص.



شكل 129: تتحرك الكاميرا أسرع من الشخص.

ليس بإمكان الكاميرا والشخص التحرك بنفس السرعة فقط، بل بإمكانها تغيير السرعة خلال اللقطة. عند تصوير مشاهد حوارية، بإمكان الكاميرا الاحتفاظ بالتقدم عن الأشخاص ثم بعدئذ تقليل السرعة ليتقدم الأشخاص على الكاميرا، تاركين إياها في الخلف. تنويع آخر هو أن نجعل الشخص يتجاوز الكاميرا المتحركة ومن ثم إلى الأمام بنفس سرعة الكاميرا. لا تزال هناك رؤية أخرى ربما تكون فيه الكاميرا في حالة راحة عندما يقترب الثنائي، ثم تبدأ بالحركة أمامهم بنفس سرعة حركتهم خلال المحادثة ويقوموا بترك الكاميرا خلفهما في نهاية المشهد. كل هذه التنويعات تمتلك نفس الغرض: لابتكار إحساس بأننا كنا

نسترق سمع محادثة حقيقية تستمر بعد أن ينتقل الشخصان إلى مكان آخر.

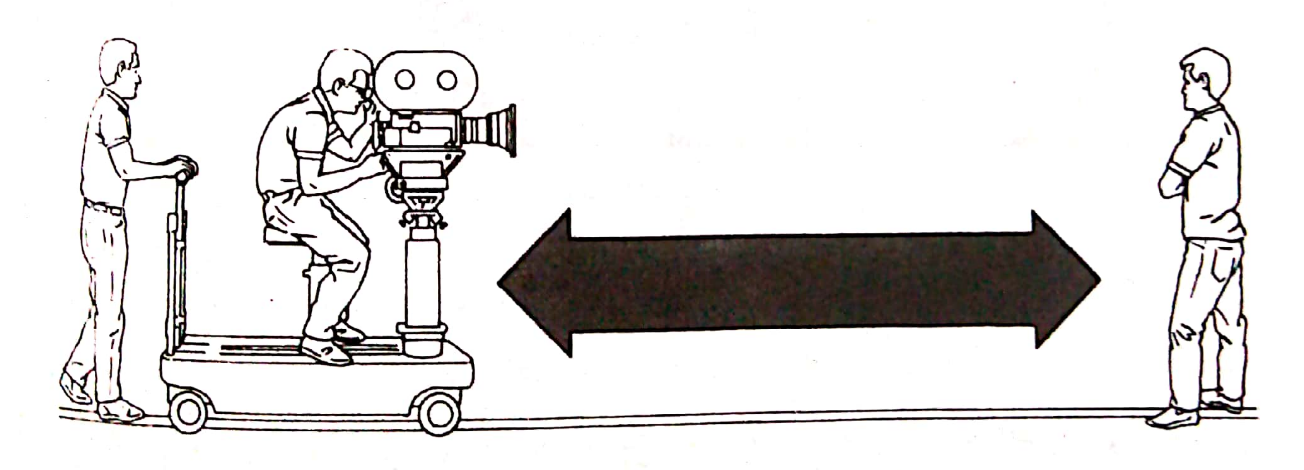
التحرك باتجاه أو بعيدا عن الشخصية

Moving Towards or Away From a Subject

لحد الآن فقد كنا مستمتعين مع التراك المتوازي. بإمكان آلة التصوير أيضا التحرك مباشرة باتجاه أو بعيدا عن شخص أو شيء ما، تعمق أو تلاشي أهميتها داخل السياق القصصي. الحركة الأساسية موضحة في الشكل (129).

حركة دوللي باتجاه وجه شخصية يمكن أن تستخدم لتأكيد لحظة إدارك أو فهم تعبر عنها الشخصية. هذه التقليدية المألوفة غالبا ما تكون بنيتها مشابهة للقطع على النظرة. على سبيل المثال، تصل امرأة إلى مقهى وتجد زوجها مع امرأة أخرى. هناك ثلاثة احتمالات لحركة الكاميرا: 1- تتحرك الكاميرا بحركة دوللي للداخل نحو لقطة كبيرة للمرأة وهي تنظر إلى زوجها، 2- تتحرك كاميرا الدوللي باتجاه الرجل و3- كلا اللقطتين بالدوللي تستخدمان بالتعاقب.

بإمكان لقطة الدوللي إن تكوّن رأيا مؤكدا على الموضوع عن طريق الانسحاب



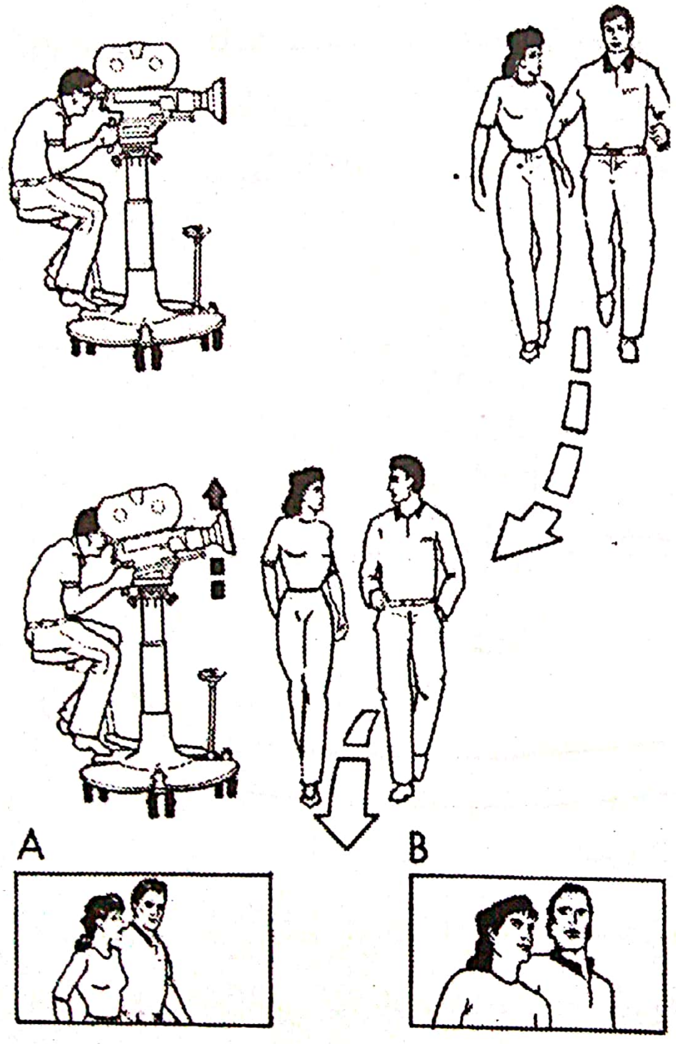
شكل 129: التقدم إلى الأمام أو الانسحاب إلى الخلف.

إلى الخلف. ينزع هذا نحو عزل الشخصية كذلك، على سبيل المثال، امرأة تقف على رصيف محطة قطار عندما يتحرك القطار بعيدا بطفلها الوحيد، ابنتها على متن القطار. كاميرا محمولة على قطار ربما تنسحب إلى الخلف بعيدا عن المرأة الواقفة على الرصيف، للدلالة على إحساسها بالفقدان عندما غادرت ابنتها.

ربما يكون الاستخدام الأكثر ألفة هو التراك المتراجع أو المنسحب كلقطة استهلالية في بداية مشهد. هذا التكنيك المألوف يرسم علاقة بين الشيء في بداية اللقطة وبين الموقع الذي يتواجد فيه ذلك الشيء. باستخدام تفسير مثالي قد تنسحب الكاميرا من منعطف رث لكن باهظ الثمن لتنقل لنا المعطف وهو على كرسي في شقة قذرة جديرة بالازدراء ذات غرفة واحدة. هذه البنية التهكمية تعلمنا بأن صاحب المعطف كان سابقا رجل أعمال ثري، لكنه فقد كل شيء ما عدا هذا الامتلاك (المعطف) أيام الازدهار.

تنويع زاوية الكاميرا من داخل اللقطة

Varying the Camera Angle Within the Shot



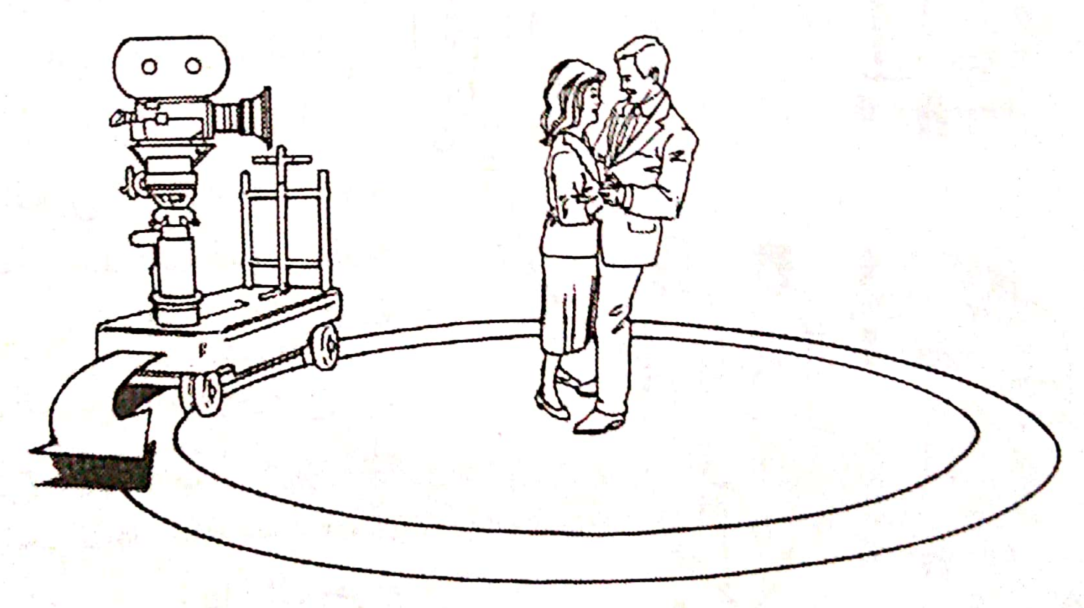
الشكل 130: تضم زوايا عالية ومنخفضة بلقطة تراك واحدة، تغيير مسافة الكاميرا عن الموضوع. عندما يقترب الثنائي من الدوللي، فإن الكاميرا يجب أن تقوم بحركة تلت إلى الأعلى لتضمين الشخصيتين. التغيير في الزاوية موضح في اللوح القصصي الخاص بالكادرين A وB .

الشكل (130) يصور بنية تراك مثالي لمشهد ذي حوار. في هذا التراك ذي الترتيب المتوازي تتحرك الكاميرا بموازاة الثنائي. ارتفاع الكاميرا أقل بقليل من مستوى العين، لكن بسبب كون الكاميرا على بعد عدة أقدام، زاوية الرؤية غير قابلة للتمييز عن لقطة مستوى العين، كما موضح في إطار اللوح القصصي A إذا تم بناء المشهد نحو تبادل غاضب للحوار بين الشخصيتين، فإن المخرج ربما يريد أن يقطع إلى زاوية جديدة. حل بديل يكون بتحريك الممثلين أقرب إلى الكاميرا، مجبرين إياها على القيام بحركة تلت إلى الأعلى لتضمين رأسي الشخصيتين بلقطة متوسطة.

الكادر B من اللوح القصصي يوضح النتيجة المترتبة على تحريك الثنائي على مبعدة أقدام قليلة من العدسة. يمكن إنتاج نفس التأثير إذا ما تحركت الكاميرا بحركة دوللي نحو الثنائي.

حركة التراك حول الموضوع Tracking Around a Subject

تستطيع الكاميرا الإحاطة بالفعل بإكمال دائرة كاملة بوجود الشخص في المركز، كما هو واضح في الشكل (131) أمثلة واضحة جدا بطرق مماثلة في فيلمين، "حنا وأخواتها- لوودي آلن " و"المحصنون - لبرايان دي بالما". في كلا الفيلمين حركة تراك كاملة تحيط بالأشخاص الجالسين حول المنضدة. حتى عندما تقوم الكاميرا بالحركة ببطء، فإن اللقطة مصممة لسحب الانتباه بعيدا عن الشخصيات كأفراد لذلك فإننا سنقيم الموقف ككل. في "المحصنون" لقطة التراك الدائري ترمز إلى أن محاربي الجريمة الأربعة، أفراد من خلفيات مختلفة، أصبحوا أخيرا فريق واحد. تحيط الكاميرا بهم موحدة إياهم في الفضاء.



الشكل 131

استخدم "ألن" لقطة تراك دائرية مماثلة هو عبارة عن شيء محصور بين قوسين. هنا، تحيط الكاميرا بالأخوات بحركة دائرية سريعة وهن جالسات حول منضدة فتطغي على حوارهن. حيث تصرف اللقطة النظر عن ملاحظاتهن وآرائهن واضعة إياهن في موقف عرض فقط. فقد وُضع المُشاهد في موقع أرفع منزلة، على دراية بما تقلنه الأخوات.



لا يزال هناك استخدام آخر لحركة الزرافة الدائرية شوهدت في فيلم "كود [illegible] مكوريستر" 1968، [illegible] نفس الحركة في هذا الفيلم بعد 25 [illegible] وهو يدرس [illegible] في فيلم "المحتاج" 1993". في هذه الحالة استخدمت الكاميرا لنقل الحالة الذهنية للشخصية بربط الكاميرا بالشخصية. "قست إيدي" في تأطير لقطة قريبة عندما يدخل صالة المراهنة الأولى في العالم منذ أن تقاعد قبل 20 سنة. للحظات قصيرة نراه مأسوراً بسرعة الإثارة، وإن حركة الكاميرا تنقل مشاعر "إيدي" بحركة واحدة.

الجمع بين الفضاء الداخلي والخارجي

Combining Interior and Exterior Spaces

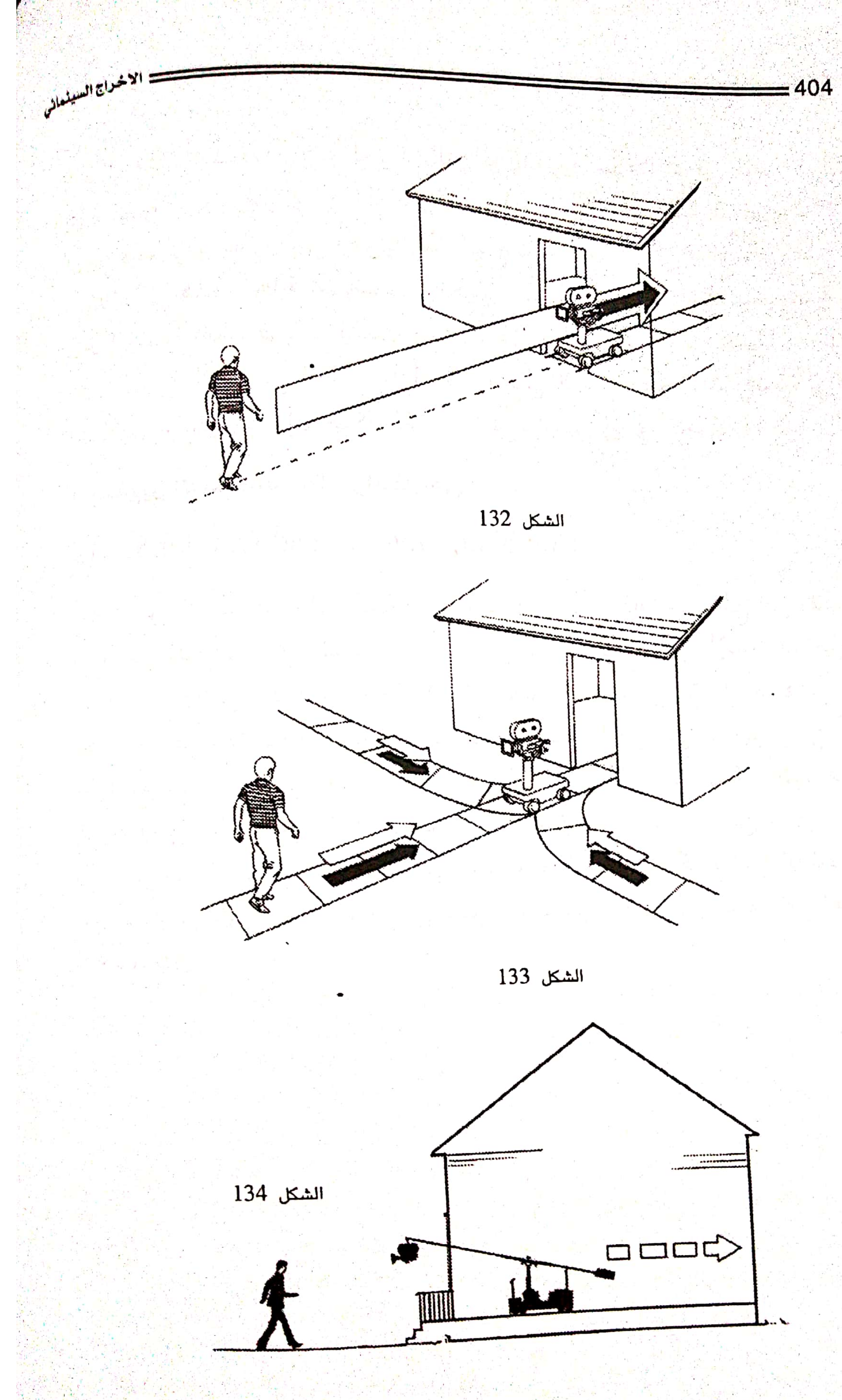
التغيير من المنظر الداخلي المتاخم للموقع الخارجي عادة ما يعالج عن طريق القطع بين اللقطتين لكل فضاء. هذا سيقلص من مشكلة توافق الإنارة الداخلية والخارجية، والتي تختلف بدرجة كبيرة. تصوير الموقعين بشكل منفصل لا يحتاج أن يكون كليهما قرب بعض، لذلك فإن منظر داخلي في ستديو يمكن أن يجتمع مع موقع خارجي حقيقي يبعد مسافة نصف الكرة الأرضية. فائدة هذا طرحنا وجهة نظر مدير الإنتاج، لكن من الناحية الفنية الفصل بين الخارجي والداخلي يضعف وحدة الحيز المكاني. البديل هو بتحريك الكاميرا من الداخلي إلى الخارجي أو العكس بالعكس بحركة مستمرة. هنا نرى بعضاً من تلك الاحتمالات.

لا يزال هناك استخدام آخر لحركة التراك الدائرية شوهدت في فيلم "لون النقود-لمارتن سكورسيزي" - 1968، نفذت نفس الحركة في هذا الفيلم بعد 25 عاماً من فيلم لروبرت روسين وهو يدرس خدع لعبة البليادرو في فيلم "المخادع" - 1961. في هذه الحالة استخدمت الكاميرا لنقل الحالة الذهنية للشخصية. تحيط الكاميرا بالشخصية، "فاست إيدي"، في تأطير لقطة قريبة عندما يدخل منافسة المرتبة الأولى في العالم منذ أن تقاعد قبل 20 سنة. للحظات قصيرة نراه مأخوذاً بسرعة الإثارة، وإن حركة الكاميرا تنقل مشاعر "إيدي" بحركة واحدة.

الجمع بين الفضاء الداخلي والخارجي

Combining Interior and Exterior Spaces

التغيير من المنظر الداخلي المتاخم للموقع الخارجي عادة ما يعالج عن طريق القطع بين اللقطتين لكل فضاء. هذا سيقلص من مشكلة توافق الإنارة الداخلية والخارجية، والتي تختلف بدرجة كبيرة. تصوير الموقعين بشكل منفصل لا يحتاج أن يكون كليهما قرب بعض، لذلك فإن منظر داخلي في ستديو يمكن أن يجمع مع موقع خارجي حقيقي يبعد مسافة نصف الكرة الأرضية. فائدة هذا تقررها وجهة نظر مدير الإنتاج، لكن من الناحية الفنية الفصل بين الخارجي والداخلي يضعف وحدة الحيز المكاني. البديل هو بتحريك الكاميرا من الداخلي إلى الخارجي أو العكس بالعكس بحركة مستمرة. هنا نرى بعضاً من تلك الاحتمالات:



الشكل 132

الشكل 133

الشكل 134

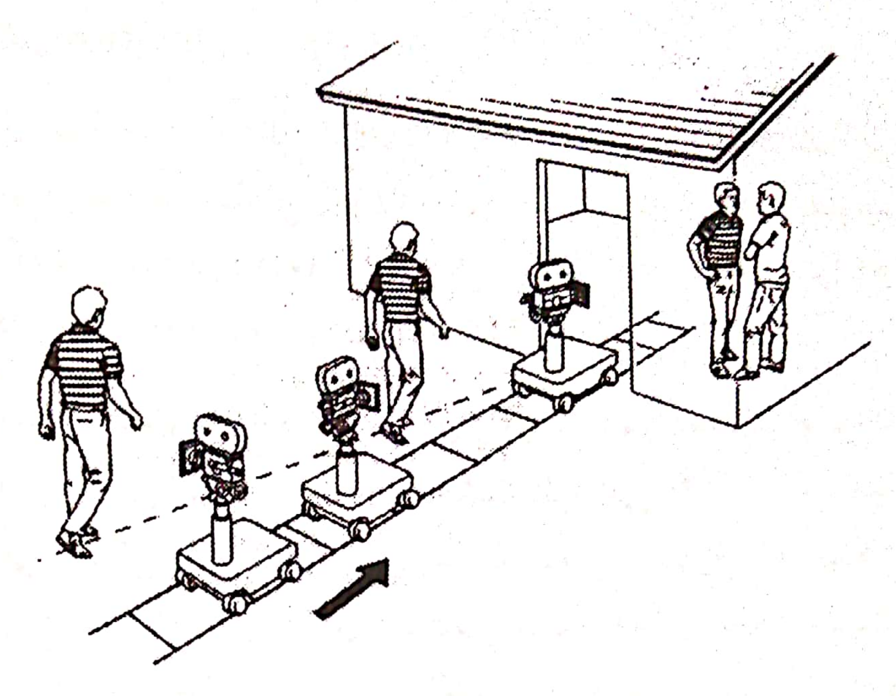
الولوج إلى الداخلي Entering an Interior

وضعت الدوللي في بنية حيث تستطيع الكاميرا القيام بحركة تراك نحو الداخل قبل الشخص كما هو موضح في الشكل (132). تكون الكاميرا ثابتة عندما يقترب الشخص. عندما تكون الشخصية داخل مدى أقدام قليلة من الكاميرا تتراجع عربة الدوللي إلى داخل الغرفة متبوعة بتلك الشخصية.

بإمكان الكاميرا أيضا أن تسبق الشخصية من أي زاوية أو ممر باستخدام تراك قوسي أو أي منصة مؤقتة من ألواح خشبية أو الخشب الرقائقي (*). زوايا مثالية للدخول موضحة في الشكل (133) إذا كانت الحركة صغيرة. تنويع آخر يمكن أن يضاف هو الذراع الطويلة إلى الدوللي. ستبقى عربة الدوللي داخل البيت بمستوى أرضية المساحة الداخلية بينما تكون الكاميرا المحمولة بالذراع ممتدة خارج الباب. عندما يقترب الشخص من الباب تنسحب الدوللي إلى الخلف إلى أن تكون الذراع داخل الممر تنتظر متابعة الشخص لها. إحدى فوائد هذه البنية واضحة في الشكل (134). بسبب وجود بنيات للباب الخارجي، فإن الدوللي عندئذ ستوضع على منحدر ذي اعتدال بعيدا عن الوقت الذي يستغرقه بناء منحدر، إلا أنه سيكون من الصعب تنفيذ اللقطة بنعومة. الذراع سيحل المشكلة ويقدم مرونة مهمة إذا كان هناك حاجة إلى تغيير في طريقة تقديم المشهد.

حتى وبدون الذراع، فإن الكاميرا وعربة الدوللي يمكن وضعهما في الداخل وتبقى لتربط الفضاء الخارجي والداخلي باستخدام حركة دوللي. إذا كانت الكاميرا قريبة من إطار الباب فبالإمكان توجيهها إلى الخارج لتأطير ما يبدو كأنه لقطة خارجية، طالما أن إطار الباب لم يشاهد. عندما يقترب الشخص من الباب قادما من الخارج تنسحب الكاميرا إلى الخلف داخل الغرفة إلى أن يكون الباب وإطارها ضمن اللقطة. بديل إضافي هو باستخدام عدسة الزووم لتغطية اقتراب الشخص، ويتم التوسيع بالعدسة بشكل تدريجي لتأطير الشخص. في آخر الأمر، ستتضمن اللقطة جزءا من إطار الباب وجزءا من الغرفة.

(*) خشب مصنوع من طبقات مغراة. المترجم



شكل 135: تصوير داخلي من موقع خارجي. تتحرك الكاميرا على الدوللي وتتحرك بحركة بان مع الشخص لكن تبقى في الخارج لتصوير الداخلي.

تصوير الداخلي من موقع خارجي

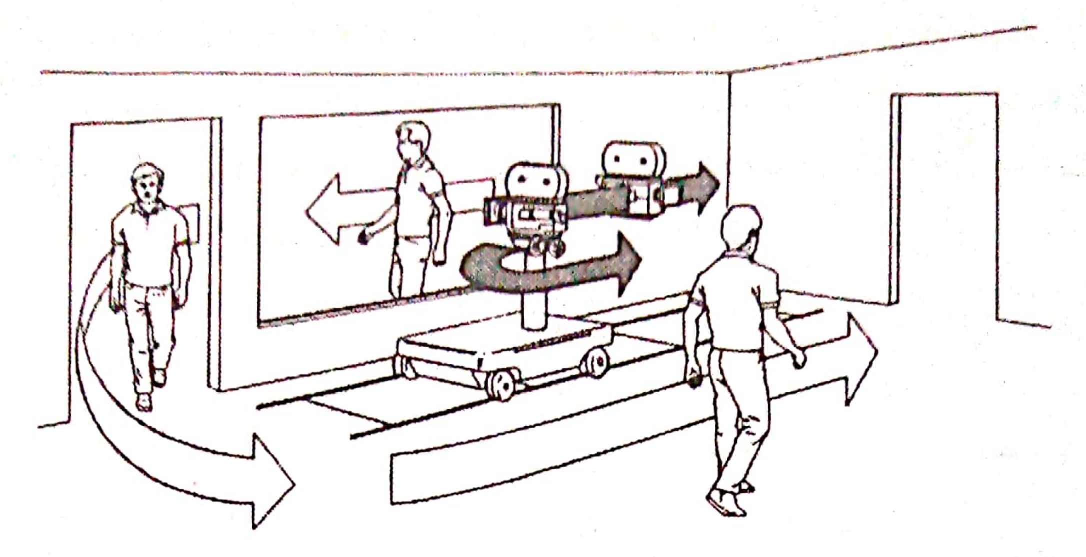
Shooting an Interior From the Exterior Position

من الممكن أيضا الانتقال من الفضاء الخارجي إلى الفضاء الداخلي بالسماح للشخص باجتياز الكاميرا المتحركة، كما هو موضح في الشكل (135). في هذه الحالة تقوم الكاميرا بحركة بان (استعراضية) مع الشخص إلى نهاية الممر المقابل للباب لكن تبقى في الخارج. يدخل الشخص إلى الداخل، وتقوم الكاميرا بتصوير المشهد الداخلي بينما هي باقية في الخارج. بالاختيار الصحيح للعدسة وطريقة التقدم، ستظهر النتيجة كما لو أن الكاميرا قد دخلت الموقع.

التصوير خلال النوافذ للجمع بين الداخلي والخارجي

Shooting through Windows to Combine Interiors and Exteriors

في هذه البنية الأخيرة وضعت الكاميرا الانتقالية في موقع داخلي، تؤطر الكاميرا الشخص خلال النافذة عندما يقترب من البيت، الشكل (136). وضعت الكاميرا بقرب النافذة للدرجة التي لا يظهر في اللقطة إطار النافذة وأن الشخص لا يعلم بوجود الكاميرا داخل الغرفة. عندما تقوم الكاميرا بحركة بان (استعراضية) لمتابعة الشخص وهو يدخل من خلال مدخل الباب، بان سريع من الكاميرا إلى



الشكل 136: التصوير من خلال النوافذ للجمع بين المناظر الداخلية والخارجية.

ما وراء الجدار وإطار الباب، متابعة الشخص داخل البيت. في هذه اللحظة يدرك المشاهد بأنه كان يشاهد الشخص من داخل الغرفة. بهذا الترتيب، يمكن تهيئة التراك داخل الغرفة كي يكون بالإمكان الاستمرار باللقطة المتحركة في الفضاء الداخلي.

من الواضح أن مكان الكاميرا يعتمد على الغرفة وفعل الشخصية، لكن المبدأ في اللقطات الثلاثة الأخيرة يبقى نفسه: اختيار رؤية الكاميرا يمكن أن يبدو مع ذلك كما لو أن الكاميرا اجتازت من الداخل إلى الخارج (أو العكس) بينما هي تتابع الشخص.

مونتاج لقطات التراك المتحركة Editing Tracking Shots

غالباً ما يكون المخرجون غير واثقين من قواعد قطع لقطات التراك ويبدو أنهم كارهون لاستخدامها في مواقف كثيرة. هذه الخشية من احتمال حدوث مشاكل مونتاجية غير موجودة، وبعيدا عن خط الفعل والذي لاحظناه في اللقطات الساكنة والمتحركة، فإن لقطات التراك لا تعرض أي مشاكل متعلقة بالاستمرارية ما عدا صعوبة تنفيذ الفعل المطول. كما تم الإشارة في الفصل الخاص بالمونتاج، لقطة التراك يمكن أن تكون مستهلكة للوقت وأن المخرج قد يوضع في موقف حرج ولذلك عليه أن يقامر بنجاح المشهد معتمدا على لقطة مفردة، طويلة، متحركة. الإكراه في الوقت ربما يفرض التضحية ببعض الأقدام المصورة

المتعلقة بالتغطية والداعمة للمشهد، وإن هذا يحسب للاعتقاد السائد بأن لقطات التراك هي صعبة القطع . من الطبيعي، إذا كانت لقطة التراك هي النسخة الوحيدة لفعل محدد في مشهد، لن تكون هناك طريقة لاستبدال الأقدام المصورة عدا إزالة اللقطة بأكملها مع ما تحتويه من فعل بداخلها.

هذا يضعنا في مواجهة إحدى المشاكل المشروعة في القطع التي تفرضها لقطات التراك: لا يمن أن توضع لقطة ساكنة في نفس الفعل بسهولة داخل لقطة تراك. هذه القضية المفردة قد قادت إلى رؤية مبالغ فيها وهي أن اللقطات المتحركة والساكنة تكون من الصعب لصقها مونتاجيا بسلاسة. ويقابل هذا الاعتقاد بوجود بعض القواعد الشاملة، مؤدية نفس الفعالية كما هو الحال مع خط الفعل، ذلك يحدد جواز استخدام أو عدم استخدام الاستمرارية للقطات التراك. لا وجود لمثل هذه القاعدة.

بعيدا عن مقاطعة اللقطة المتحركة بلقطة ساكنة مختصرة من نفس الفعل، لا توجد هناك قواعد مونتاجية خاصة للقطات الانتقالية لا يمكن تطبيقها بنفس القدر من المساواة مع اللقطات الساكنة. من السهل لصق "ضم" اللقطات الساكنة إلى اللقطات الانتقالية وإن اللقطات الأخيرة يمكن أن تضم إلى لقطات انتقالية أخرى، أو أن تُضم إلى سلسلة من اللقطات الانتقالية. في الحقيقة، في بعض المواقف المحددة سلسلة من اللقطات الانتقالية تؤَّلف وتمزج الحركة بطريقة أكثر نجاحا من سلسلة مشابهة من اللقطات الساكنة. على سبيل المثال، سلسلة لقطات قصيرة من التراك تتحرك إلى ما وراء صفوف من الجنود بملابسهم العسكرية يمكن أن تقطع معاً كي تكون كل لقطة تقود إلى التالية. سلسلة مشابهة من اللقطات الساكنة ستبدو بأنها قد بولغ بمونتاجها.

تميل اللقطة الانتقالية نحو تهيئة المشاهد إلى تعقيد.تصويري وتغيير في اللقطة اللاحقة في سلسلة لقطات. في مواقف عديدة تستطيع اللقطة الانتقالية جعل الانتقالات التصويرية ناعمة بشكل مشابه للطريقة التي يقوم بها التلاشي "Dissolve" من تنعيم في الانتقالات المؤقتة.

على سبيل المثال، قطع تصويري مفاجئ (والذي يحصل عندما تنتقل الكاميرا

بأقل من 20، لكن يكون الوقت فيها مستمر) هو أقل خشونة عندما يقع بين لقطتين انتقاليتين.

مادامت الكاميرا الانتقالية تستطيع تغيير البنية من حيث الزاوية والحركة في اللقطة التالية لها، لاتزال الاستمرارية تعتمد على نفس الأنواع من الاستراتيجيات التكوينية والمونتاجية التي تعزز تدفق سلس للقطة في سلسلة لقطات ساكنة.

اللقطات الانتقالية وزوايا الكاميرا

Traveling Shots and Camera Angles

تزيد الكاميرا الانتقالية من تأثير كافة التلميحات المتعلقة بالمنظور والتي تساعد على تقدير السافة. طالما نحن نتعرف على زوايا الكاميرا بالطريقة التي تعالج بها تلك الزوايا المنظورة، لاتتخلى عن السبب الذي مفاده أن الكاميرا الانتقالية ستزيد من حدة إدراكنا الحسي للفضاء لأي زاوية. في الفصل حول زوايا الكاميرا فقد تم توطيد المنظور الثلاثي النقاط الذي يوفر الكمية الأكبر من المعلومات حول علاقات الحيز المكاني لأي من المناظر المحتملة لشيء ما في الفضاء. بالتشابه مع ذلك، بإمكان الكاميرا الانتقالية الانتقال خلال واحد اثنين أو ثلاثة مستويات من الحركة. للانتقال في المستويات الثلاثة في آن واحد كان يجب على الكاميرا أن تنتقل إلى الأمام أو الخلف بينما تتحرك عموديا أو أفقيا. إذا كانت الكاميرا تؤدي هذا النوع من الحركة بينما تؤطر شيئا ما تأطيرا منظوريا ثلاثي النقاط، سيتم إنجاز الدرجة القصوى من العمق لأي مشهد معطى. استخدام أية عناصر لمقدمة الكادر أو أي وحدات صورية أو تركيبية والتي تساعد المشاهد على فهم علاقات الحيز المكاني ستزيد بشكل أبعد الإحساس بالعمق.

الوضع المكاني للمشاهد والكاميرا المتحركة

Viewer Placement and the Moving Camera

الوضع المكاني، كما وصف في الفصل الرابع عشر، هي حركة المشاهد نحو مواقع مختلفة للرؤية في مشهد خلال التغييرات في زاوية الكاميرا. قورن هذا بالحركة الراقصة، بسبب أن الخبرة للمشاهد هي بأكملها المدى المتعلق

بالمؤثرات المادية الحركية والتي ترتب بعناية كما هو الحال مع أداء الرقص، انسيابية -اللقطة الراقصة الموجودة في أي سلسلة متعاقبة من اللقطات، لكنها تكون محسوسة في حدها الأقصى عندما تكون الكاميرا في حالة حركة.

اللقطة المتحركة قد تمر خلال عدة زوايا من الرؤية أو أن تقدم زاوية واحدة للرؤية خلال طول لقطة واحدة. عندما تتابع شخص من مسافة محددة فإن زاوية اللقطة لا تتغير. لكن إذا اقتربت الكاميرا أو تراجعت عن الشخص فإن زاوية الرؤية قد تتغير.

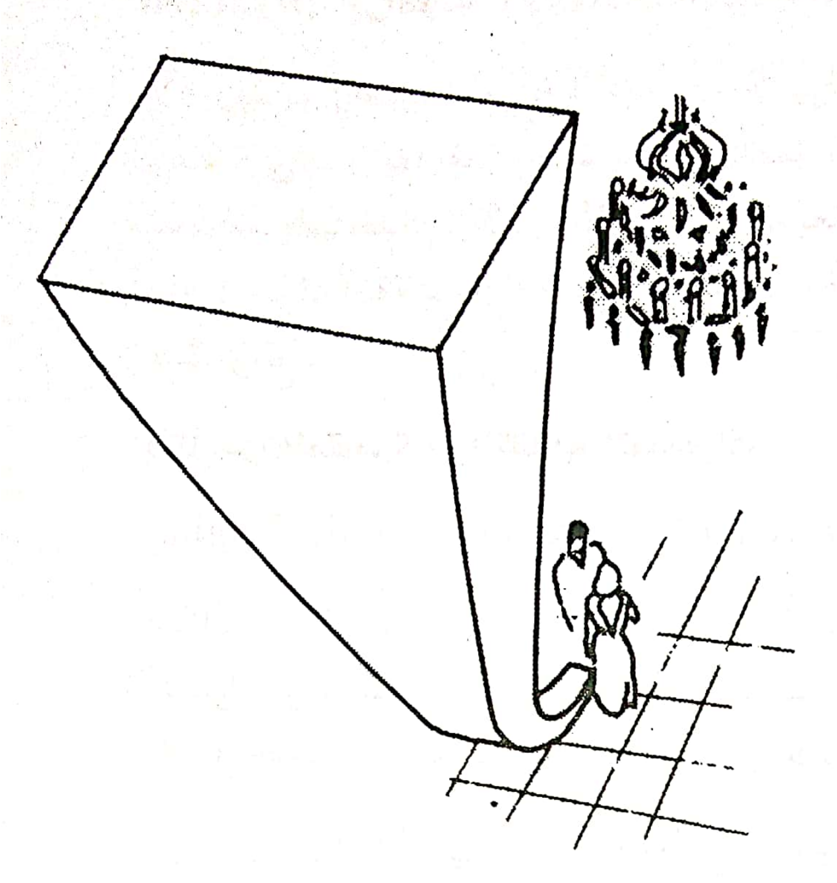
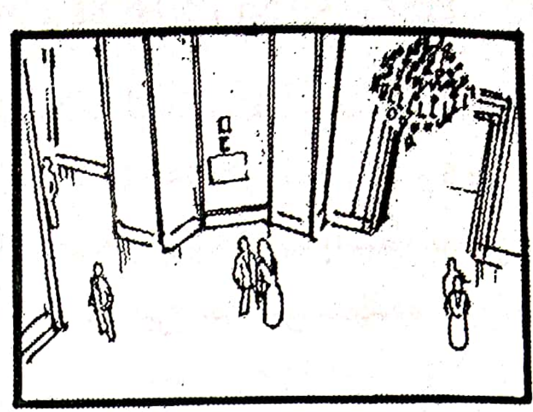
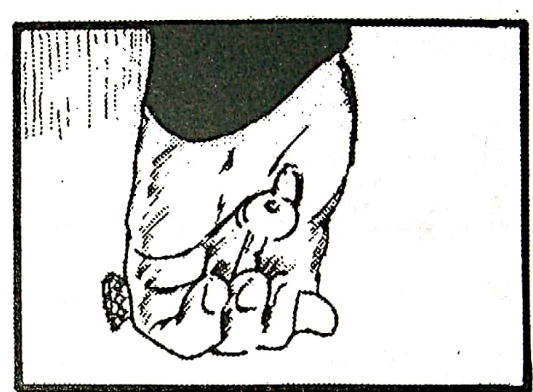
يهتم المخرجون باستثمار "السحب" لهذا النوع من التغيير في المنظور والذي يعينهم على تعلم تقديم المشهد لإجبار الكاميرا للانتقال إلى الأمام أكثر من محور واحد أو التحرك حول الأشياء لتضمين مدى من الرؤيات.

نستطيع أن نقدم تغييرات المنظور لحركة الكاميرا في رسومات أطلق عليها "مكعب الكوانتراسينتو" وهو المصطلح المستخدم لوصف مفهوم فضاء الصورة في اللوحات والرسوم التي بدأت مع تطورات المنظور الخطي في عصر النهضة الأوروبية (*).

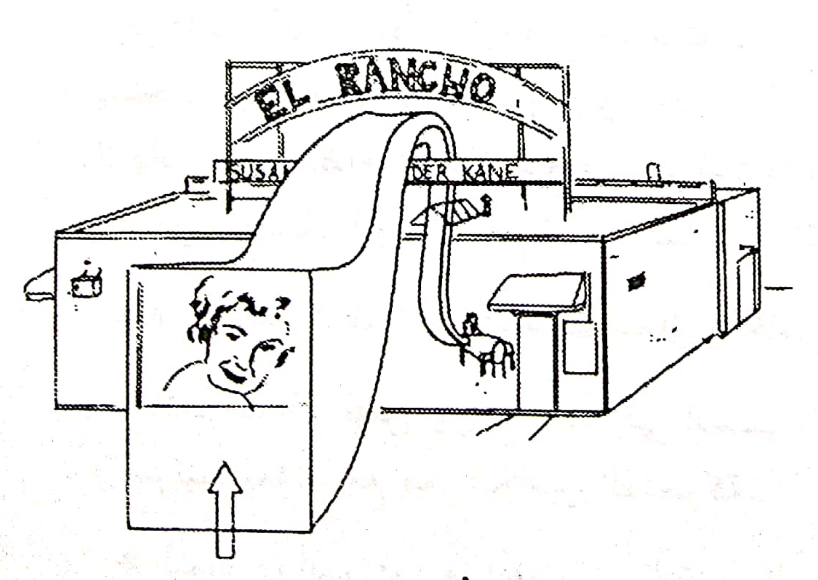
اثنان من أشهر اللقطات الانتقالية موضحة في الشكل (137) الأولى هي لقطة الكرين الهابط من فيلم المخرج الفريد هيتشكوك "سيء السمعة"، تهبط الكاميرا طابقين لتنتهي بلقطة كبيرة عل سلسلة مفاتيح بيد "انجريد بيرغمان".

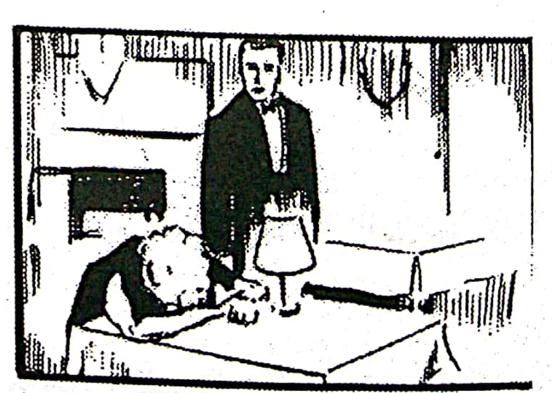
حركة أكثر تعقيدا موضحة في حرة الكرين الطويلة في كباريه "أل رانجو" في "المواطن كين". نفذت اللقطة الحقيقية باستخدام نموذج مصغر للخارجي ومنظر بمقاييس كاملة للداخلي لاستكمال الحركة، لكن مكعب المنظور الممدود أو النفق سيكون واحدا في كل الحالات.

(*) حركة انتقالية في اوروبا بين القرون الوسطى والعصر الحديث، نشأت في القرن الرابع عشر في ايطاليا واستمرت الى القرن السابع عشر، وقد تميزت بالتأثر بالمفاهيم الكلاسيكية وبازدهار الأدب والفن. المترجم.

الشكل 137: لقطة الكرين الطويلة من فيلم «سيئ السمعة»



تمر لقطة الكرين خلال المنور في فيلم «المواطن كين».

20: التراك الراقصة TRACKING SHOT CHOREOGRAPHY

الآن وقد تم وصف الأنواع الأساسية للكاميرا المتحركة، نستطيع أن ننظر إلى الكيفية التي يتم فيها تقديم الممثلين في العمق ومراكز الاهتمام المتعددة وكيفية جمعها معا باستخدام الكاميرا الانتقالية. التنويعات ممكنة ببنية تراك بسيطة بمدى يبدأ من حركة أنيقة بموازاة اثنين من الشخصيات تربط بين عناصر متعددة للقطة وعدة مواقع.

الكاميرا المتحركة والتقديم المتحرك

Moving Camera and Mobile Staging

هنالك خياران للتقديم متاحان مع الكاميرا المتحركة: الأول، تستطيع تحريك الكاميرا حول شخص تمت تهيأته لذلك، كما تم تطبيقه في الفصل السابق، أو الثاني، حيث تستطيع تحريك الشخص والكاميرا في آن واحد.

في نفس الوقت الذي توجد فيه نماذج أساسيه لتقديم الحوار في لقطة ساكنة، هنالك أيضا حركات أساسية لكاميرا الفعل الذي تمت تهيئته للتقديم. هذه الحركات محكومة باثنين من الاعتبارات العملية: 1- المدى الحركي للكاميرا عندما تتحرك بحركة تراك على عربة دوللي أو أي أجهزة أخرى 2- كحقيقة أن تحريك الممثلين هو أسهل من تحريك الكاميرا.

حركات الكاميرا الأساسية التي حددت في هذا الفصل تمثل نظاما مرنا والذي يمنحك فهما حول كيفية المزج بين حركة الكاميرا الراقصة والممثلين. الهدف النهائي لهذا النظام هو لتشجيع وتيسير استخدام منوع للمساحة، زاوية الكاميرا والتكوين، بتلك الوسيلة يتم تمديد المديات القصوى للكادر.

هناك قسمان لنظامنا في التقديم متعلق بالكاميرا الانتقالية:

* التراك الراقص: يرجع هذا إلى الممر الذي يتبعه الشخص المتحرك والمرتبط بعلاقة مع ممر الكاميرا المتحركة.

* النماذج والمواقع: هذا هو نفس التقديم المستخدم للممثلين الذي استعملناه

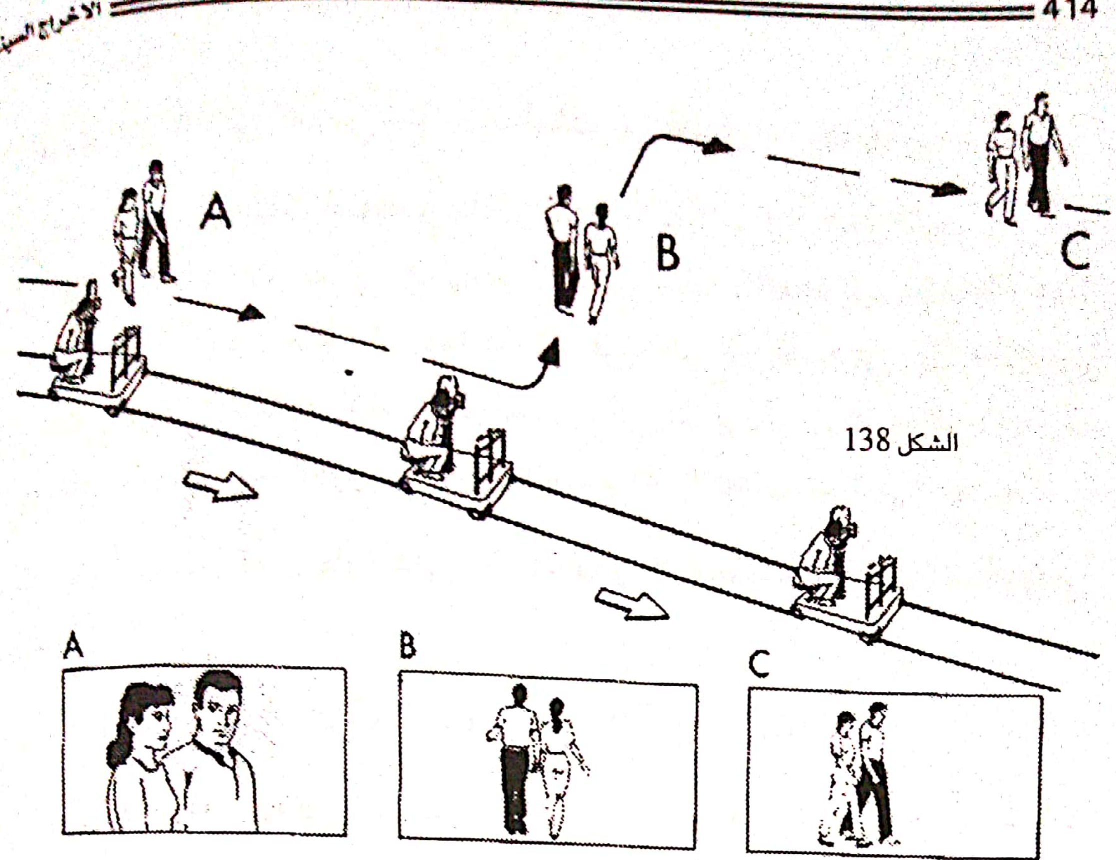
في اللقطات الساكنة في الفصل التاسع والعاشر والحادي عشر.

الفكرة الأساسية في نظامنا للتقديم هذا والمتعلق بالكاميرا المتحركة هو أن "أي عدد من اللقطات الفردية يمكن أن تربط لتشكيل لقطة واحدة غير مُقاطعة" هذا الاقتراب يحلل اللقطة المتحركة كما قدمت في اللوح القصصي كل إطار في اللوح يمثل نموذج للتقديم الساكن والذي يمكن أن يربط مع الكوادر الأخرى لتشكيل لقطة واحدة مستخدمين الكاميرا المتحركة والتقديم المتحرك

باستطاعتنا أن نبدأ بإلقاء نظرة على الاستخدام الأبسط لحركة التراك الدوللي المستقيمة.

التراك الراقص الأول Tracking Choreography One

في الشكل (138) نشاهد ثلاث نسخ منفصلة من لقطة تراك أساسية قدمت إلى جانب بعض. تحت كل دوللي نشاهد الكادر كما تشاهد الكاميرا الشخص. في كل واحد من حركات الكاميرا الثلاثة، بُعد الشخص عن الكاميرا يبقى نفسه ويقدم بناء مقطع أو وحدة أساسية. هذا النوع من التقديم يُستخدم في كل الأوقات في المشاهد الحوارية، مع ذلك وتقريبا دائما أما أن تكون اللقطة متوسطة أو عامة. في شكلها الأبسط تفتتح اللقطة بالكاميرا والشخص وهما في حالة حركة وتنتهي اللقطة دون أي تغيير في المسافة بين الشخص والكاميرا. بهذا المعنى فإن الشخص يشاهد تماما كما لو كان في لقطة ساكنة مع كمية بسيطة من حركة الخلفية تتم مشاهدتها.

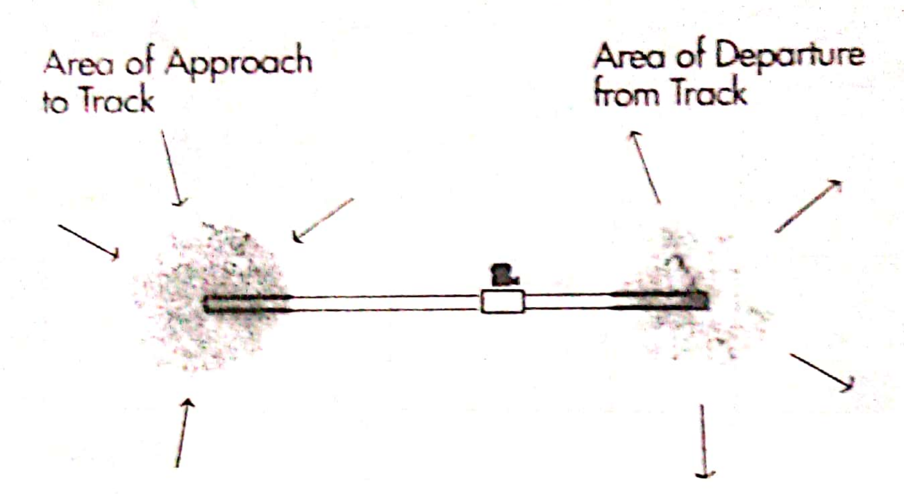


الشكل 138

من الممكن القطع بين أي من هذه اللقطات المتحركة لتنويع حجم اللقطة، لكن بطريقة انسيابية أكثر لتغيير التأطير تكون بجعل الشخص يتحرك قريباً أو بعيداً عن الكاميرا خلال مدة اللقطة. هذا عادة ما يتم في بداية اللقطة أو نهايتها. برؤية فوقية (aerial) لحركة التراك المستقيمة موضحة في الشكل (139)، المناطق الرمادية في.كلتا نهايتي التراك تمثل المناطق المحتملة للاقتراب أو المغادرة لأي شخص يتحرك بموازاة التراك. ينبغي على المخرج أن يضع في الاعتبار المدى الواسع للخيارات الذي تتيحه المناطق الرمادية، طالما كان بالإمكان استخدام الاقتراب لتضمين أو احتواء أي منطقة في الموقع تحظى بالاهتمام. بالاعتماد على زاوية الاقتراب أو المغادرة، يجب على الكاميرا القيام بحركة بان لمتابعة الشخص. يصبح هذا فرصة لاحتواء قدرا كبيرا من الفعل في الجزء الشاغر الخاص بالكاميرا حتى قبل أن تبدأ بالحركة.

يمكن استخدام المسافة الطويلة للتراك بين الدوائر لتسجيل الشخص في أي من التأطيرات الموضحة في الشكل (138)، الشخص فقط هو الذي سيقترب نحو الكاميرا من مسافة في بداية اللقطة ويخرج من داخل المسافة باتجاه نهاية اللقطة.

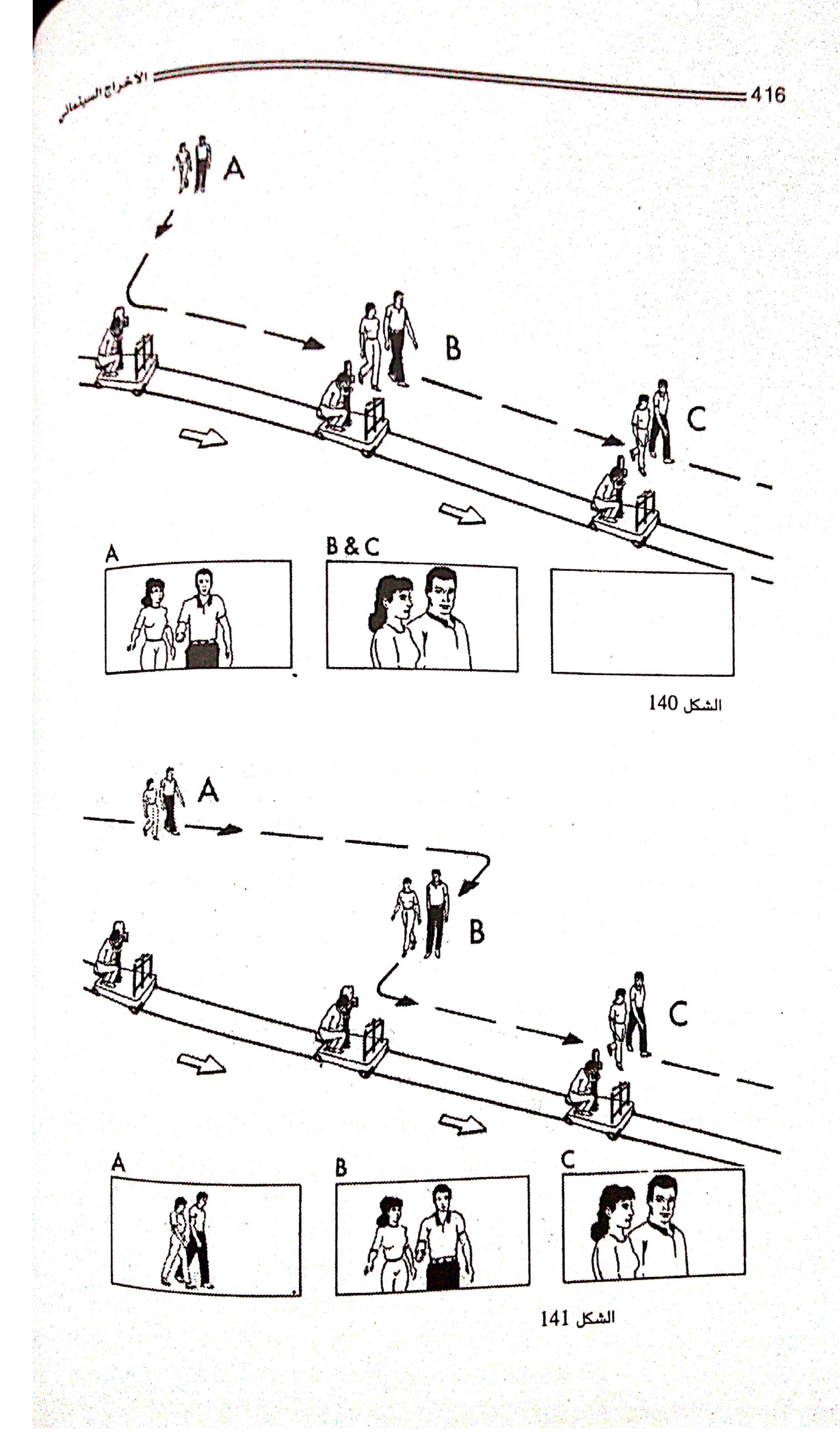
بهذا النوع من التقديم من المحتمل أن تكون الكاميرا لا متحركة في بداية اللقطة بينما يقترب الشخص ومن ثم تبدأ بالحركة ببطء عندما يتم الحصول على التأطير المطلوب. يحتفظ بهذا التأطير في الأغلب الأعم من اللقطة. عندما تقترب حركة التراك من الإكمال، تعكس الطريقة وتبطأ الكاميرا من حركتها، ومن المحتمل أن تصل إلى إيقاف كامل، عندما يتحرك الشخص بعيدا جدا عن الكاميرا ولذلك يشاهد الشخص أولا في لقطة كاملة متسعة وربما يغادر مؤطرا بنفس الطريقة.



Tracking Choreography Two **التراك الراقص الثاني**

الشكل (140) يمثل تغييرا حيث تكون منطقة الاقتراب فيه ليست استهلالية فحسب، لكنها جزء من الفعل الدرامي الرئيسي للقطة. في هذه الحالة الاقتراب هو مباشرة باتجاه الكاميرا. إذا كان هذا مشهد حواري، فإن الشخصين سيتحدثان خلال اقترابهما من التراك وقبل أن تبدأ الكاميرا بالحركة. وقد أصبح من المألوف التقليدي إتاحة الفرصة للمشاهدين بسماع محادثة الأشخاص بوضوح حتى ولو كانوا بعيدين جدا عن الكاميرا.

كما ترى، هذه الحركة الراقصة تجمع بنيتي مقطعين من اللوح القصصي -لقطة أمامية كاملة، ولقطة جانبية متوسطة. يعرض التخطيط الشخصين وهما يمشيان جنبا إلى جنب خلال حركة التراك، لكن المخرج حر بالطبع لوضع الممثلين في أي من نماذج التقديم وأماكنها المختلفة التي تمت الإشارة إليها في الفصل التاسع.

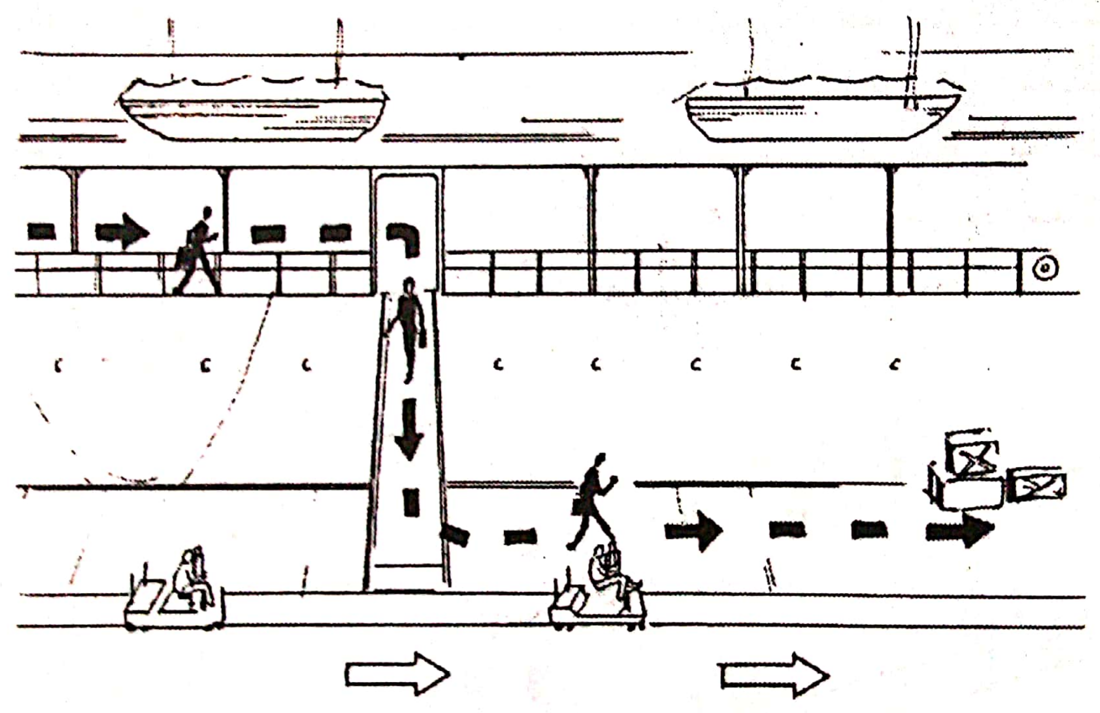


الشكل 140

الشكل 141

التراك الراقص الثالث Tracking Choreography three

يُظهر بوضوح كيف يمكن ضم ثلاث لقطات: صورة جانبية كاملة، لقطة أمامية كاملة ولقطة متوسطة جانبية. لجمع هذه الرؤيات الثلاث تتحرك الكاميرا في بداية اللقطة في نفس مساحة الشخصين، تصل الكاميرا إلى محطة للاستراحة عندما يستدير الشخصان حول الزاوية للاقتراب من الكاميرا. عندما يستدير الشخصان للمرة الثانية للسير بموازاة تراك الكاميرا تبدأ مرة أخرى الكاميرا بالتحرك، تغييرات أخرى قد تتضمن تقديم الفعل لذا تأخذ تلك التغييرات أمكنة مختلفة من

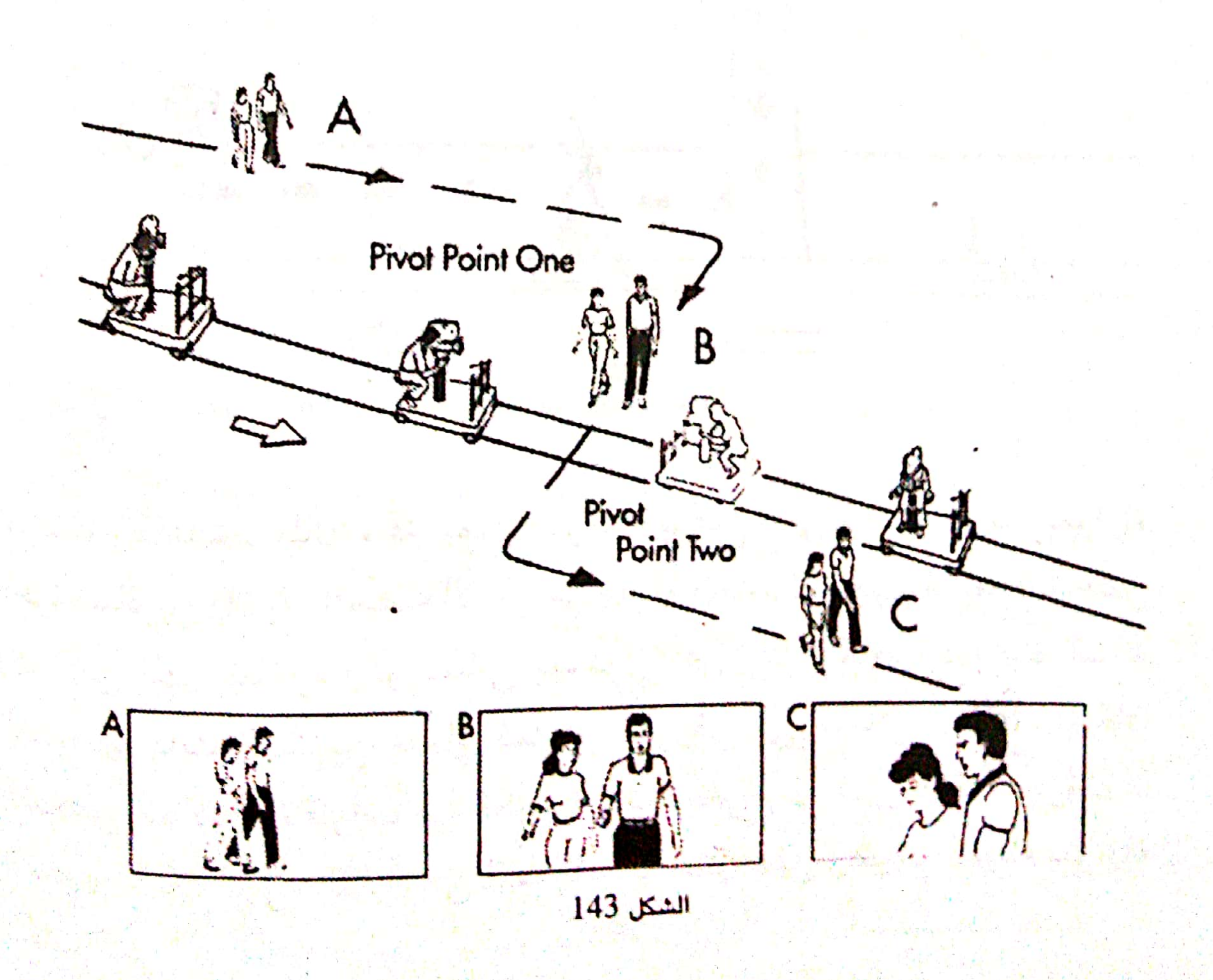


الشكل 142: تغطي حركة التراك الشخص وهو في ارتفاعات مختلفة.

حيث الارتفاعات. مثال ، قد يمهد للتراك ويوضع على رصيف ميناء بموازاة باخرة مسافرين راسية. الحصة الأولى من حركة الكاميرا ستكون متابعة الشخص وهو على ظهر الباخرة وهو يمشي بمستوى أعلى من الكاميرا بموازاة السكة المعدة لها ذات العشرين قدما. كما هو معروض في الشكل (142)، بإمكان الشخص بعد ذلك الاقتراب من الكاميرا عندما يخرج من على ظهر الباخرة نازلا السلم ومكملا الجزء الثالث من لقطة التراك سائرا على رصيف الميناء بموازاة الكاميرا.

Tracking Choreography Four التراك الراقص الرابع

الشكل (143) هو تقريبا نفسه من حيث البنية السابقة المشابهة لحركة كتابة الحرف S، مع فارق واحد مهم: تجتاز الشخصيتان خط التراك. مرة أخرى يتم الجمع بين لقطة طويلة أو كاملة مع لقطة أمامية كاملة ولقطة متوسطة ايضاً، لكن مع اختلاف بالاتجاه كما هو معروض في الكادر C من اللوح القصصي. إذا كان هذا التغيير في الاتجاه يبدو مقلقا ومربكا، فهو مفهوم تماما في اللقطة الحقيقية، طالما أن التغيير في الاتجاه كان تدريجيا. النقطة المحورية للكاميرا يمكن أن تكون لأي من جانبي ممر الشخصيتين عندما يعبران خط التراك. تحسينات شكلية من هذا النوع تحدد من خلال الموقع والاحتياجات الدقيقة للمشهد اجتياز خط التراك سيكون ملائما لأي تخطيطات لعمل التراك في هذا الجزء. تحريك الفعل حول الكاميرا أو إجبارها على تضمين فضاء أو مساحة بمقدار 180 يعني بأننا ينبغي أن نضع الكاميرا في مركز دائرة الفعل.

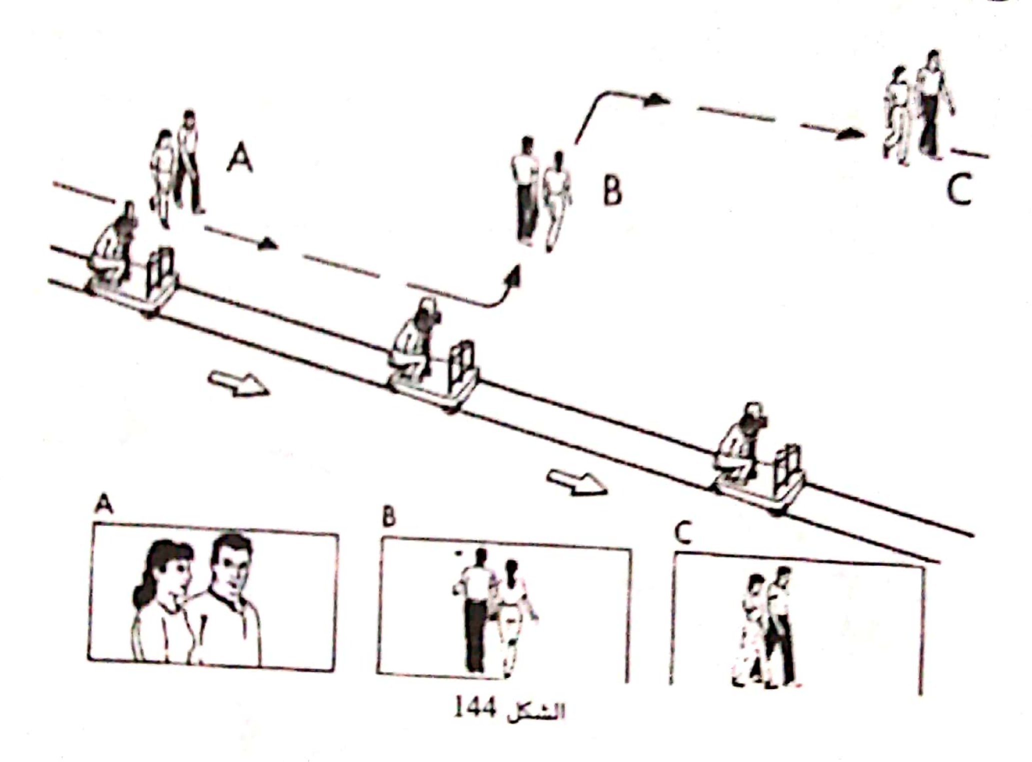


الشكل 143

التراك الراقص الخامس Tracking Choreography Five

الشكل (144) يعكس التأطير السابق لاثنين من النماذج المعتمدة على شكل الحرف ـ لذا سنرى أن الشخصيتين تبتدئان قربَ الكاميرا ومن ثم الابتعاد عنها. كما هو الحال مع حركات ـ السابقة، فقد تم ضم ثلاثة تأطيرات.

تطبيق هذا أو أي من الحركات الراقصة الأخرى لمعالجة مشاكل حقيقية في التقديم يعتمد بالطبع على الموقع، لكن المبادئ الأساسية ستكون ذات مفعول لأي موضوع سواء أكان يمثل اثنان في محادثة أو سيارة أو زورق سريع.



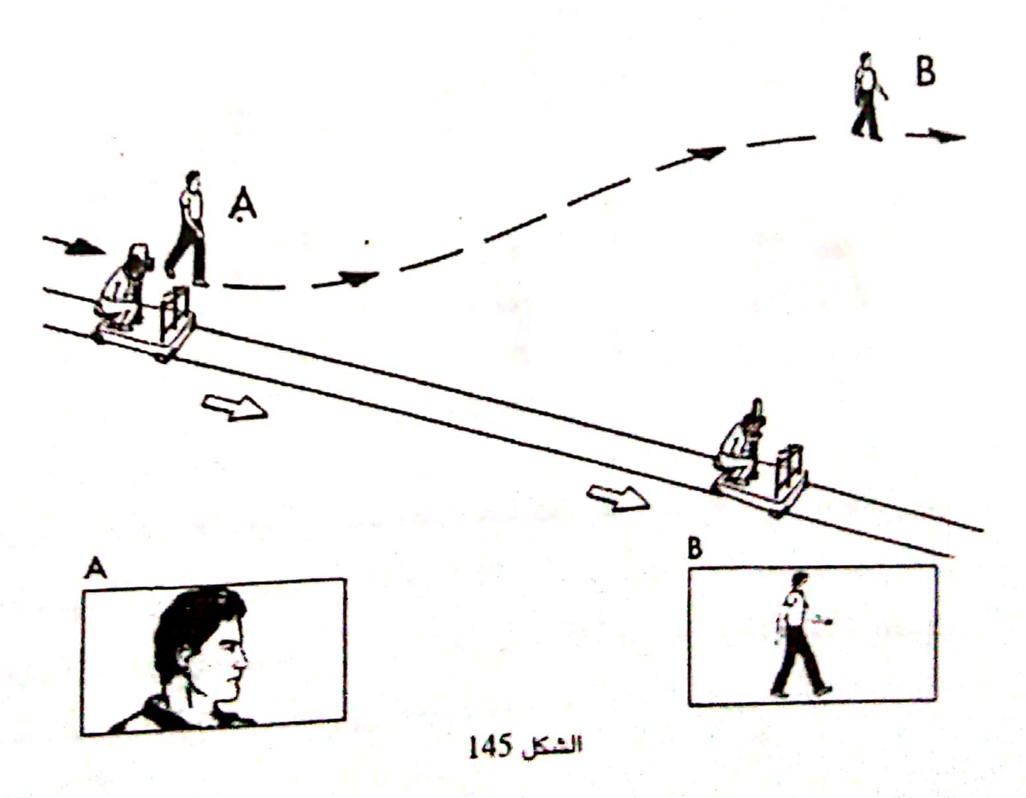
الشكل 144

حتى إذا كان التراك غير ضروري، يستخدم هنا كطريقة مناسبة للدلالة على ممر الكاميرا. من السهولة بمكان تحميل الكاميرا على كرين، ذراع التحكم عن بعد؛ تُنصب في سيارة أو ذراع تثبيت الكاميرا الطويل، كُلاً من هذه الأجهزة يضيف مزاياه الخاصة ومدياته في الحركة إلى عملية تصميم اللقطة.

التراك الراقص السادس (الكشف عن المساحة)

Tracking Choreography Six (Revealing Space)

يبدأ الشكل (145) بلقطة كبيرة للشخص. ويمضي الشخص بزاوية بعيدا كلما زادت عملية الكشف عن الخلفية. في هذه الحالة، بالإمكان مشهدة حركة التراك كما لو كانت تجمع لقطتين بشكل متكرر (زوج من اللقطات): لقطة كبيرة للشخص وقطع على نظراته. مثال، الشكل (145) قد يعرض الشخص وهو يقترب من الكاميرا نحو لقطة كبيرة في بداية المشهد. نبقى مع نظراته ورد فعله لما يحيط به والذي لا يتضمنه الكادر. هذا يجبرنا لاختيار الموقع من خلال اختيار الشخص له. عندما يتحرك بعيدا عن الكاميرا يتم الكشف عن الخلفية ببطء، ونعلم بأن الرجل ينتقل خلال دخان حدث نتيجة حرق فضلات أحد المعامل. وعندما تستمر اللقطة بالاتساع، نشاهد ضحايا الحريق الذين يقوم بمساعدتهم رجال الشرطة ورجال الإسعافات الطبية.

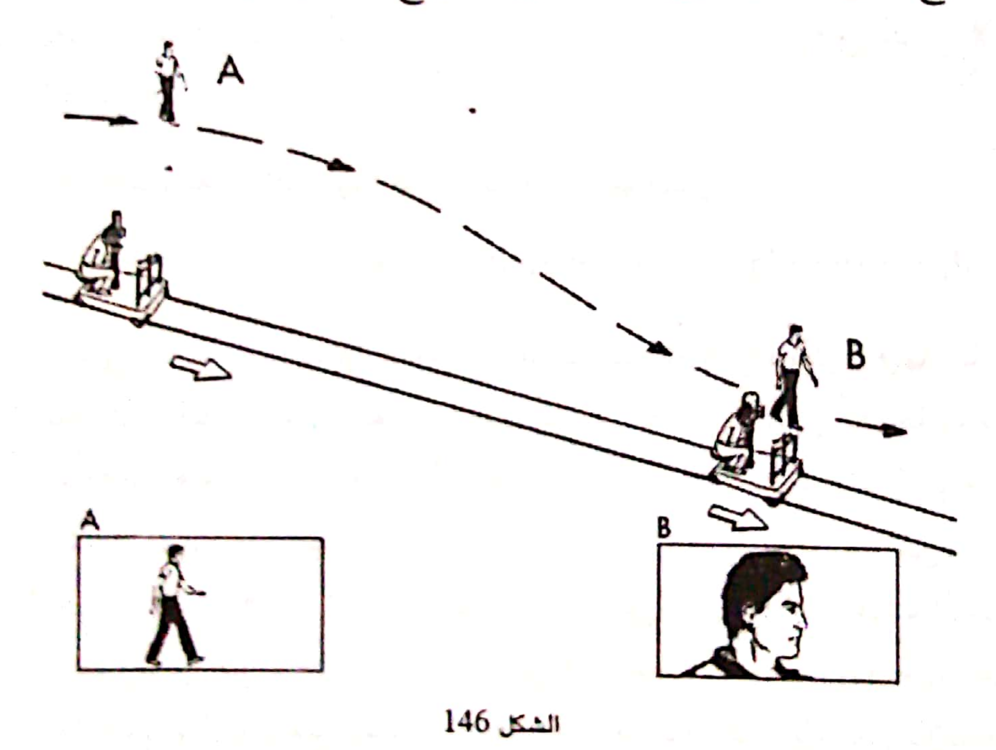


الشكل 145

التراك الراقص السابع Tracking Choreography Seven

الشكل (146) يوضح بالتخطيط استراتيجية معاكسة لما تم مشاهدته في الحركة

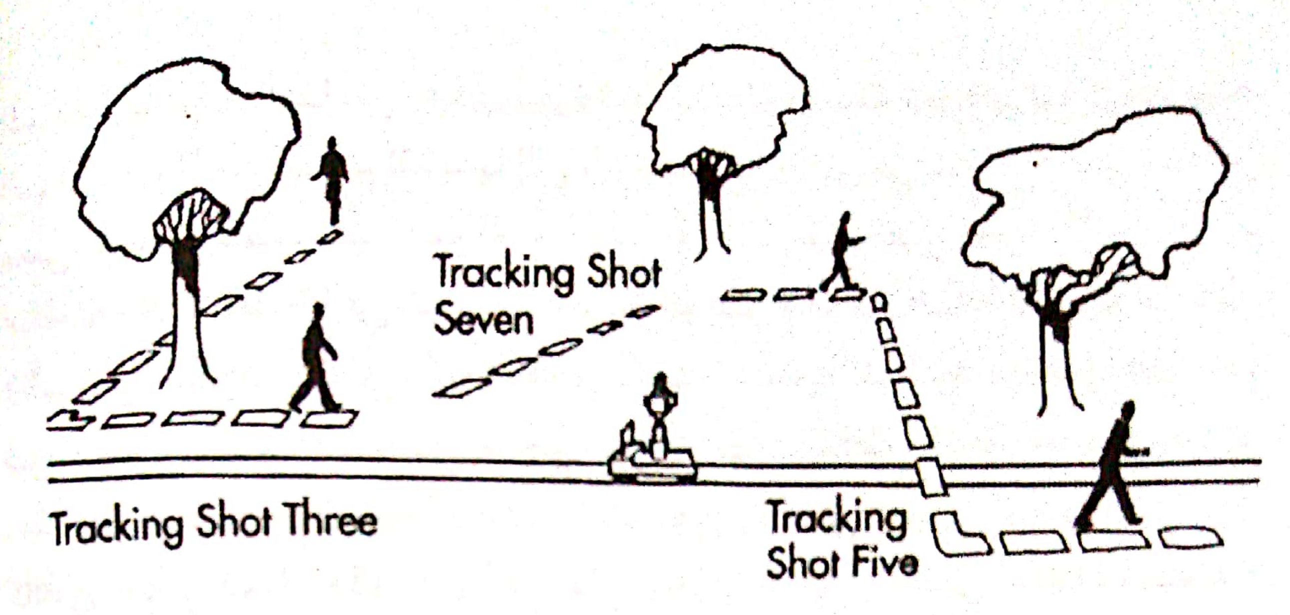
السابقة للتراك السادس. هذه المرة نبدأ بلقطة واسعة تعرض لنا كيف يبدو الموقع . وبدلا من أن يتم تقديمها إلى المشهد عن طريق دراستنا لرد فعل شخص معين اتجاه محيطه، نقيّم الموقع أولا ثم اقتراب الشخص نحونا ثانيا. إذا تم استخدام هذه الطريقة في التقديم لتجسيد موضوع ما من عملية تصميم الراقص (السادس) فسوف نشكل رأينا الخاص بالبيئة المحلية للمشهد وبالفعل على حدٍ سواء. عندما يشاهد الشخص بحجم كبير في نهاية اللقطة، فنحن مهتمون عندئذ بمشاهدة فيما إذا كان سيكون لدى الشخص رد فعل اتجاه الدمار الذي حل كالذي حصل معنا. هذا مثال آخر على تحكم الحيز المكاني عندما يستخدم لتحديد استراتيجية السؤال والجواب. التراك الراقص السادس والسابع عبارة عن لقطات تشجيع على المقارنة بين الشخص والموقع المحيط به.



الشكل 146

الحركة الراقصة المتطاولة Extended Choreography

الآن وقد نظرنا إلى عدة احتمالات متحركة للشخص والكاميرا نستطيع أن نصنع ترتيبات أكثر تعقيدا بواسطة جمع النماذج المتحركة السبعة السابقة. مثال: نستطيع أن نربط بخيط النماذج: الثالث، السابع والخامس معا في لقطة تراك في موقع متنزه، الشكل (147). أبعد من هذا، جميع اللقطات التي نظرنا إليها يمكن



الشكل 147: ثلاثة أشكال من حركة التراك وضعت معا في حركة راقصة معقدة.

أن نلصقها مونتاجيا سوية ونضمها مع حركات إضافية للكاميرا. الشكل (147) يعرض بنية تراك بسيطة لكن من السهولة بمكان التعويض بكرين لإضافة الحركة العمودية.

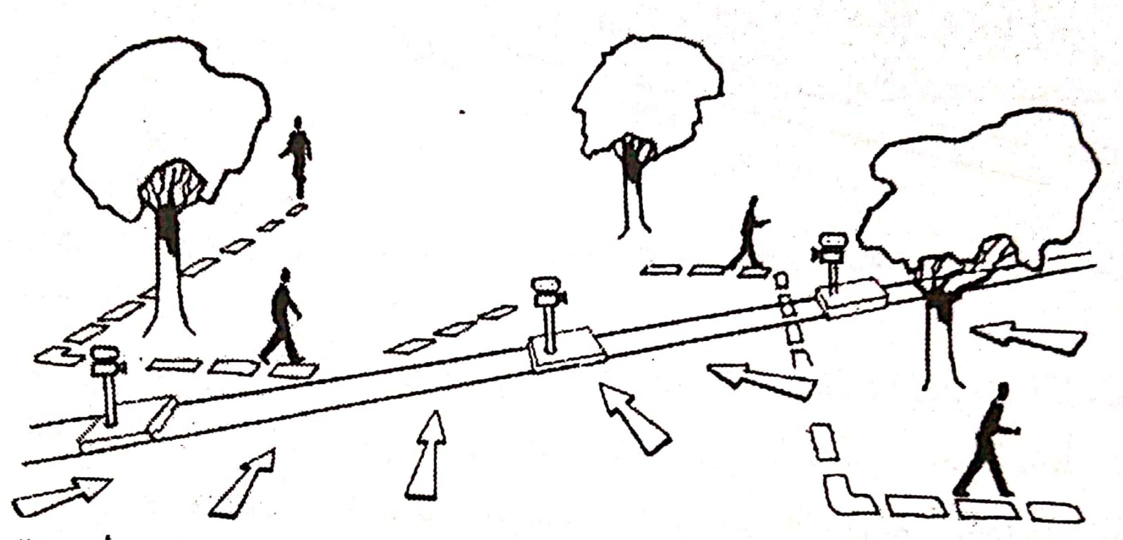
التحكم بممر الكاميرا بدلا عن ممر الشخص

Controlling the Camera Path Instead of the Subject Path

حتى الآن أخذنا بنظر الاعتبار لقطات التراك عندما يكون فيها الشخص متحركا بحركة راقصة حول خط مستقيم لتراك الكاميرا. على أية حال، في العديد من الأوقات عندما يكون هذا الأمر غير قابل للتنفيذ -مثال، عندما يتوجب على الفعل متابعة طريق ما، ممر في غابة أو أي طريق معد لذلك الغرض، أو عندما تكون حركة الشخص مقيدة بسبب تضاريس الأرض. في هذه الحالة، التغيير التصويري من داخل اللقطة -تحديدا، حجم اللقطة وزاوية الكاميرا -يحددان بالكامل بمكان وضع الكاميرا واختيار العدسة. في الأمثلة الثلاثة القادمة سنعود إلى الحركة الراقصة المتطاولة التي ألقينا عليها نظرة في الشكل (147)، هذه المرة فقط فإن ممرات الكاميرا كان قد تم اختيارها لإيضاح القيم التخطيطية والقيام بإعادة حركة التراك والقيام بالضد.

في الشكل (148) حركات تراك الكاميرا ذات الزوايا من خلال مشهد يكون به التراك في حالة حركة مضادة لحركة الشخص. هذه الحركة المضادة تبدأ مع

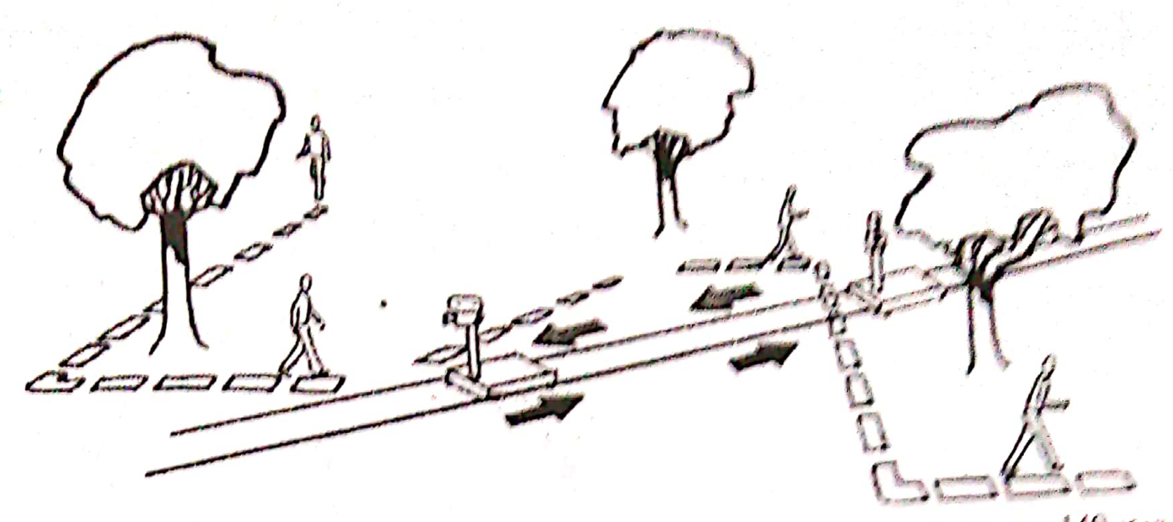
الشخص وهو يواجه الكاميرا إلى أن تغادر الكاميرا مركز اللقطة، التي كانت النقطة هي المركز الذي يواجهه الشخص بعيدا عن الكاميرا. وكما في أي حركة يعبر فيها الشخص ممر الكاميرا، فإن هناك تضاد في الاتجاهات التي تظهر على الشاشة. ولأن التغيير تدريجي، فإن اجتياز الخط ليس فضوليا أو ناتئاً.



الشكل 148: حركة واسعة في هذا المتغير حيث نرى الكاميرا والشخص يتحركان بشكل متعاكس، الأسهم تدلل على حركة البان.

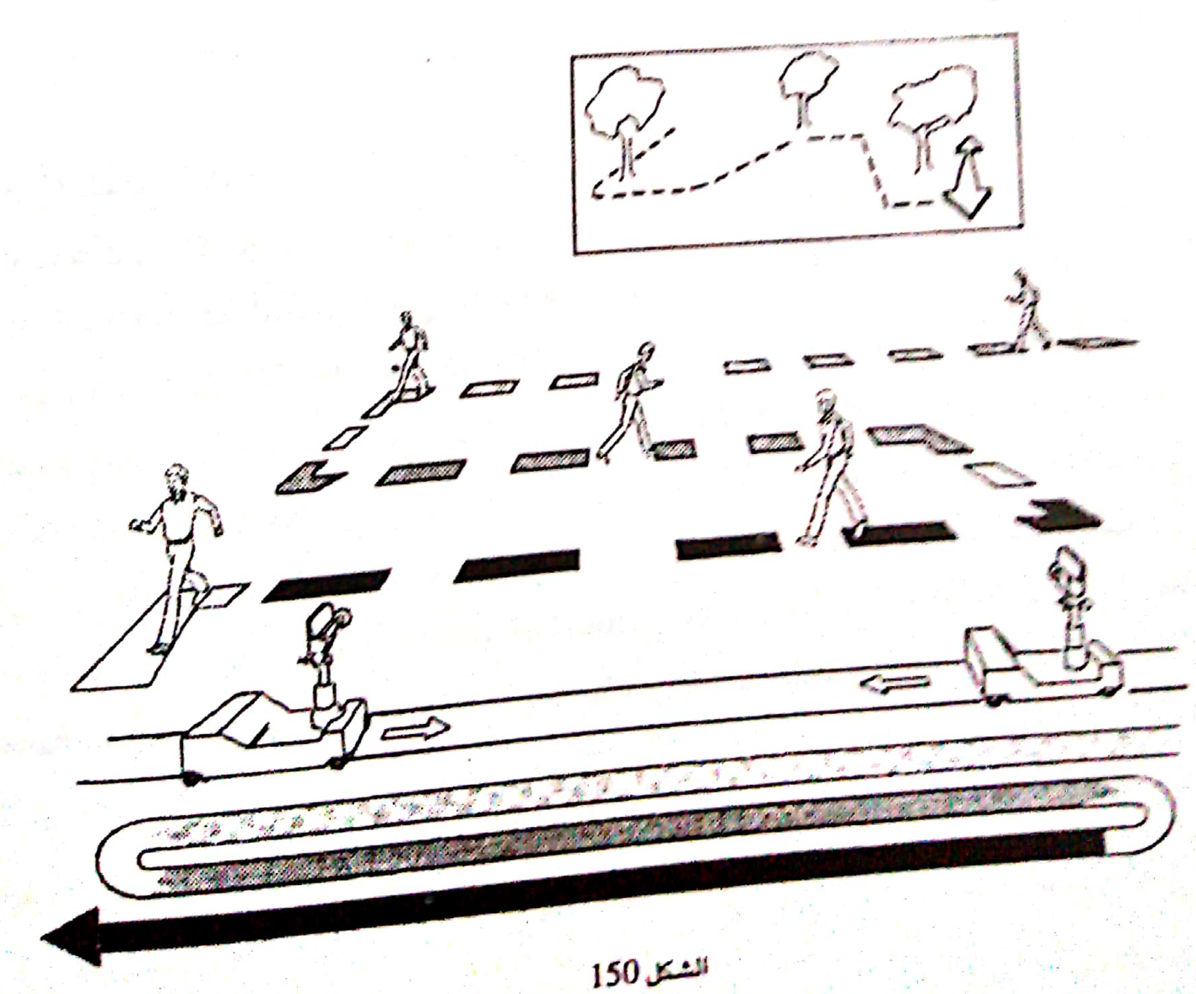
في الشكل (149) يتحرك تراك الكاميرا باتجاه الشخص نحو مركز اللقطة وبعد ذلك عكس الاتجاه والتحرك إلى الخلف في نفس الاتجاه العام للشخص. الحركة العكسية للكاميرا هي عادة مناورة لصرف الانتباه ما لم تأتي الكاميرا إلى توقف قبل تغيير الاتجاه. سيكون هذا مبررا إذا ما توقف الشخص لبضع ثواني للقيام بفعل ما -على سبيل المثال، خلع جاكيت في يوم قائظ هنا سنرى كيف يمكن أن تكون عليه البنية: يقترب الشخص والكاميرا من بعضهما البعض ويتقابلان عند ثلث المسافة المرسومة في الشكل تقريبا. يتوقف الشخص والكاميرا عند هذه النقطة ويخلع الشخص جاكيته ماسحا حاجبيه بمنديل. بعد لحظة يستمر الشخص بالمضي في طريقه وتتحرك الكاميرا عائدة بموازاة الخط الذي سبق وأن غطته قبل قليل. لن يكون المشاهد مدركا بأن الكاميرا أعادت الكرة في التراك بموازاة أرضية مألوفة لأن الكاميرا وجهت نحو اتجاه جديد مغاير.

في الشكل (150) نشاهد رؤية جانبية للنموذج الذي كنا ندرسه. ممر الكاميرا



الشكل 149 : يقترب الكاميرا من الشخص ويكون موازية ... وحركة السهم الفاتح ثم بعد ذلك توجه إلى اتجاه معاكس لحركة الشخص عندما تكون الكاميرا ثابتة

موازٍ وبنفس اتجاه ممر الشخص في ثلاث مناطق. عندما يقترب الشخص من الكاميرا مباشرة تتوقف إلى أن يكمل الشخص الاستدارة نحو الخط الموازي التالي. هذه القضية المتعلقة بتوقف الكاميرا هي ضرورية للمحافظة على بقاء الشخص في الكادر.



الشكل 150

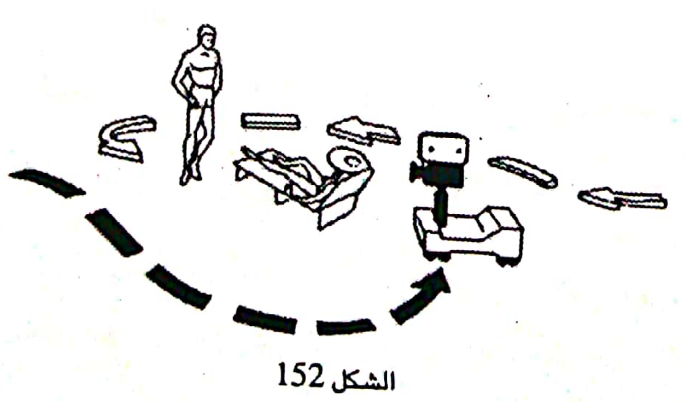
حركة التراك حول العقبات والعوائق Tracking Around an Obstacle

إذا كان هناك درسا واحدا ينبغي تعلمه حول تصميم الحركة للكاميرا الانتقالية هو أنه من الأفضل دائما العمل بانسجام مع موقع التصوير أفضل من العمل ضد موقع التصوير. غالبا مع يعتمد المخرجون على البراعة الفنية الفائقة وبشكل مطلق للفريق الفني المصاحب لهم كي تتغلب الكاميرا على الصعوبات التي تفرضها طبيعة الأرض. الكرين لو ما، والكاميرا المحلقة بذراع طويلة، وجهاز تثبيت الكاميرا وبقية الأجهزة السائدة للكاميرا والتي تميل نحو توسيع المدى الحركي للكاميرا للمكان المراد تصويره هي من الخيارات الواردة، لكن طريقة تقديم المشهد واسعة الحيلة والدهاء تعتبر لحد الآن الرأسمال الأكثر فعالية التي يستطيع المخرج استحضارها والاعتماد عليها تماما. في الشكل (151) نرى الكاميرا وهي غير قادرة على متابعة الشخص عن قرب وتضمين الخلفية المطلوبة من قبل المخرج بسبب وجود المسبح عائقا في طريقها. الذراع الطويلة أو كرين يتم التحكم به عن بعد قد يساعد على وضع الكاميرا فوق الماء في منتصف المسبح لكن يوجد حل معقول معادل لما سبق وأسهل من حيث التنفيذ. يمكن أن يقدم الفعل من خلال تأطير الكاميرا للشخص ومنطقة بركة السباحة بلقطة واسعة، وتصل الكاميرا إلى منتصف الكادر في نفس الوقت الذي يصل فيه الشخص.



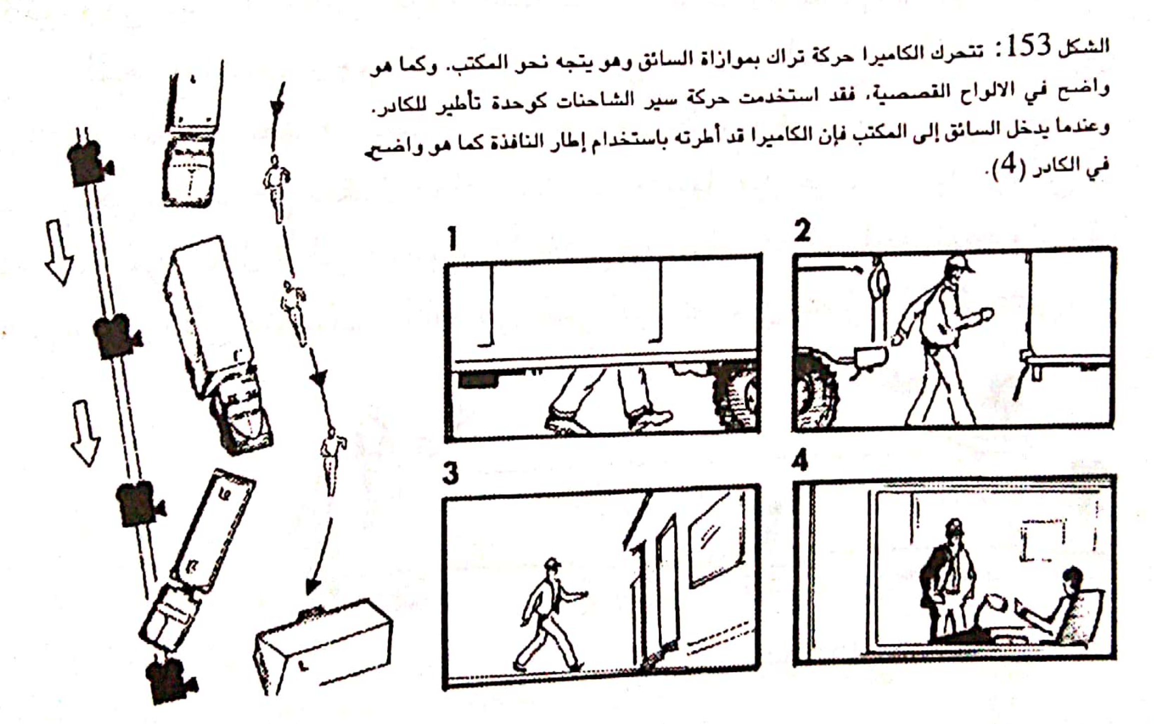
الشكل 151

بالإمكان أن نحمل الفكرة إلى ما هو أبعد من ذلك بالاستمرار بحركة الكاميرا والشخص بحركة مضادرة تحيط دائريا بالمرأة المستلقية على مقعد الاستراحة، كما هو معروض في الشكل (152).



الشكل 152

السماح بإبقاء العوائق بين الشخص والكاميرا يمكن أن تكون ذات قيمة طالما كان بإمكانها أن تؤدي دورا كوحدة من وحدات التأطير. في الفعل الموضح في الشكل (153) سائق شاحنة يسير بموازاة خط من الشاحنات التي تتحرك ببطء. الخطة الأصلية كانت تقضي بحركة تراك موازية للسائق ولمسافة طويلة ولحين وصوله إلى المكتب، وستتحرك الشاحنات في خلفية الكادر ويكون السائق في المقدمة. لتنفيذ اللقطة بهذه الطريقة كان على الشاحنات أن تقاد وهي على كتف الطريق. لكن دعونا نقول أن ذلك سيكون مستحيلاً في يوم التصوير بسبب سقوط الأمطار الغزيرة مما جعل حركة الشاحنات على ذلك الممر صعبة. ويبقى الحل الأول بأن يكون السائق في خلفية الكادر والشاحنات في مقدمته، وعندما يصل السائق إلى المكتب تتحرك الكاميرا حركة تراك وتبدأ بعدئذ بحركة انفضاضية بطيئة (zoom-in) وهو داخل المكتب الى أن يؤخذ باطار النافذة.



الشكل 153: تتحرك الكاميرا حركة تراك بموازاة السائق وهو يتجه نحو المكتب. وكما هو واضح في الالواح القصصية، فقد استخدمت حركة سير الشاحنات كوحدة تأطير للكادر. وعندما يدخل السائق إلى المكتب فإن الكاميرا قد أطرته باستخدام إطار النافذة كما هو واضح في الكادر (4).

التقديم وحركة التراك للربط بين عناصر متعددة من القصة

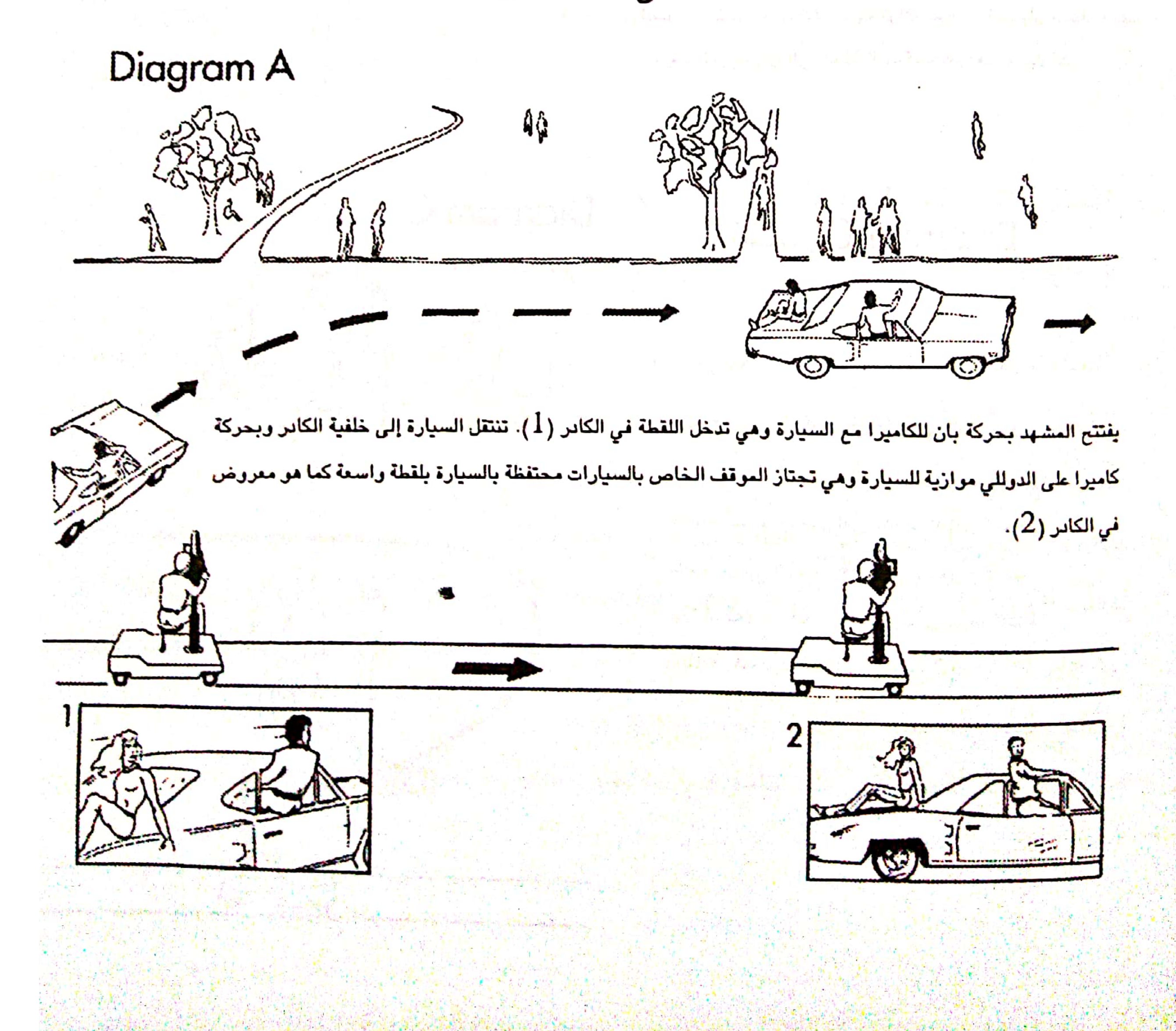
Tracking and staging to Connect Multiple Story Elements

نستطيع أن نحمل الأفكار السابقة إلى مدى أبعد بضم التراك الجانبي، البان المتقاطع، الحجب المتحرك والتأطير في العمق. الألواح القصصية الخمسة

التالية تصف الفعل الممكن تصويره بسهولة كإطارات فردية.

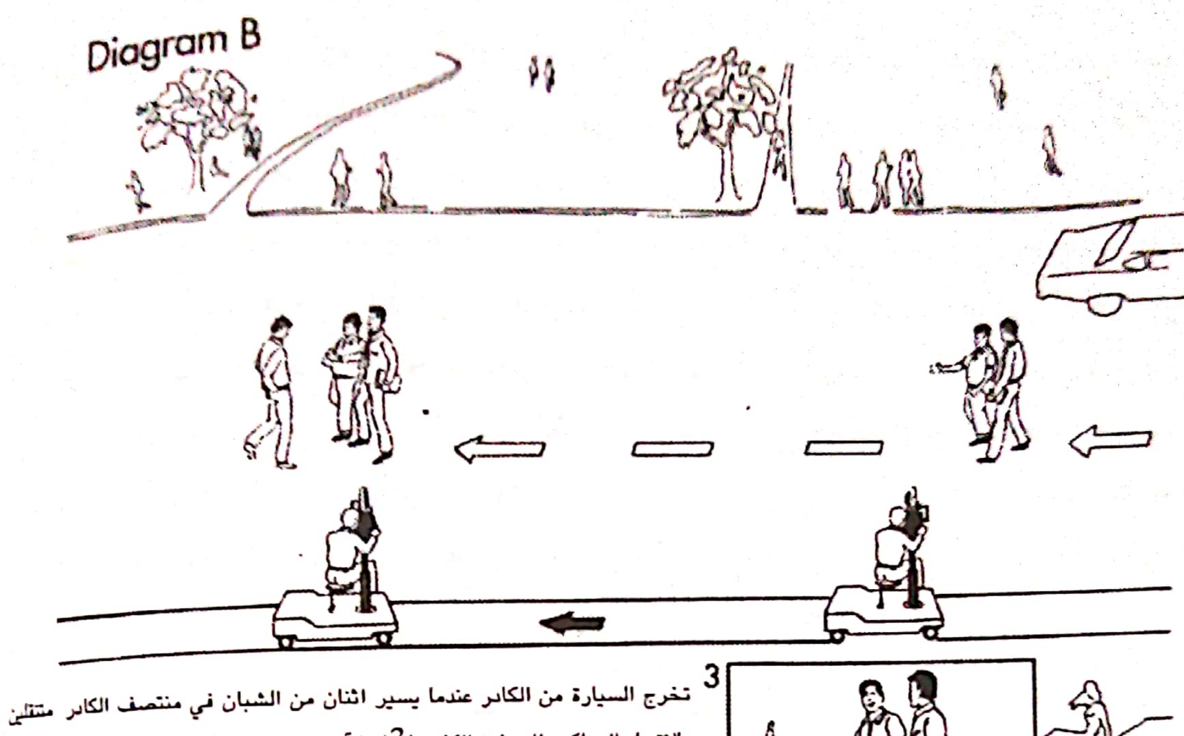
المخططات A-C, تعرض كيفية شد الأحداث الفردية معاً بلقطة واحدة غير مقاطعة. العناصر المنفصلة موضوعة في العمق وتتحر باتجاهات متضادة تتقاطع أمام الكاميرا. العنصر الأول يمثل سيارة تدخل اللقطة في مقدمة الكادر متجهة إلى خلفيته. تتابع الكاميرا السيارة بلقطة تراك طويلة متنقلة من اليسار إلى اليمين إلى أن تخرج السيارة من الكادر. العنصر الثاني ثلاثة شبان يدخلون الكادر من منتصفه. تغير الكاميرا الاتجاه بحركة تعود بها إلى الفضاء الذي قد غطته قبل لحظات وتتحرك بحركة تراك مع الشبان المستمرين بحديثهم. العنصر الثالث فتاة تدخل اللقطة في خلفية الكادر. تنتقل الفتاة إلى ما وراء الشباب باتجاه الكاميرا وتلتقطها الكاميرا متابعة إياها إلى مقدمة الكادر. عند هذه النقطة يجري أحد الشبان للتحدث معها.

الشكل Diagram A



يفتتح المشهد بحركة بان للكاميرا مع السيارة وهي تدخل اللقطة في الكادر (1). تنتقل السيارة إلى خلفية الكادر وبحركة كاميرا على الدوللي موازية للسيارة وهي تجتاز الموقف الخاص بالسيارات محتفظة بالسيارة بلقطة واسعة كما هو معروض في الكادر (2).

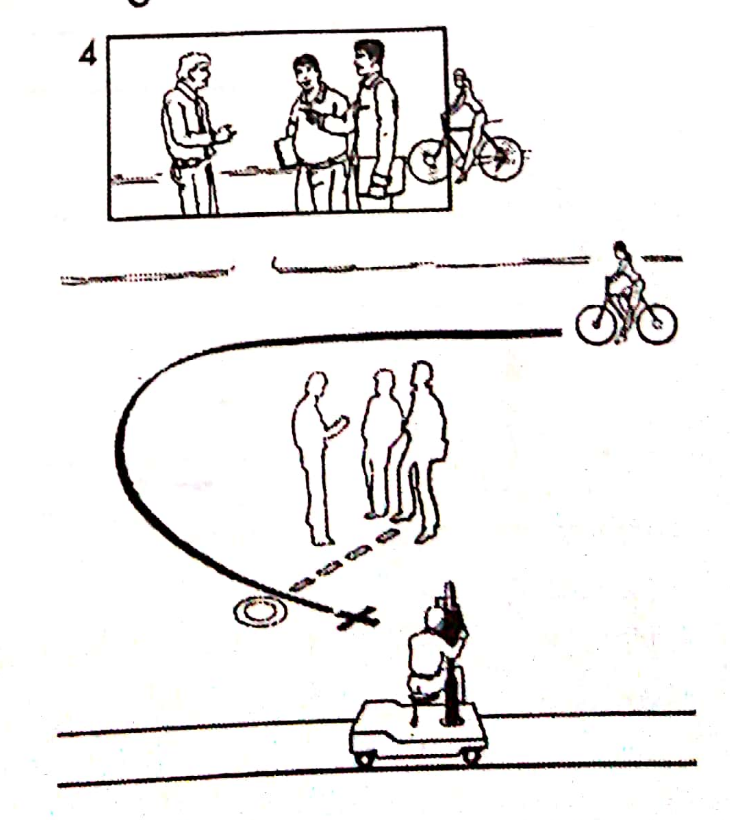
Diagram B الشكل





تخرج السيارة من الكادر عندما يسير اثنان من الشبان في منتصف الكادر متنقلين بالاتجاه المعاكس للسيارة الكادر (3). الآن حركة تراك بموازاة الشابان محتفظ بهما بلقطة متوسطة عندما يتحدثان يعبران الى الجهة المعاكسة لموقف السيارات.

Diagram C الشكل



شاب ثالث ينضم إلى الاثنين وتتوقف الكاميرا معهم عندما يتحدثون. فتاة على دراجة تدخل من خلفية الكادر وتعبر الى مقدمة الكادر كما هو معروض في الكادر (4). الآن تحول الكاميرا الانتباه نحوها. احد الشبان يجري خلف الفتاة ويبتدئان الحديث للحظات. الكادر (5).

الشكل Diagram D

Diagram D

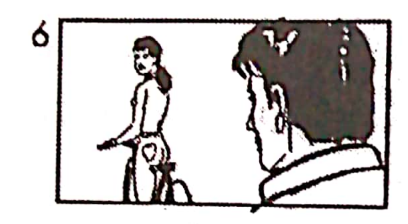
تبدأ الفتاة بقيادة دراجتها بعيداً. يتحرك الشاب نحو الكاميرا: يتبادلان الأمكنة تتوقف الفتاة وتناديه.





الشكل (5) الشاب على يمين وأمام الكاميرا عندما يستدير دائريا عبر الكتف (OTS) في الإطار (6) بعد تحية الوداع تقود دراجتها بعيدا





الشكل (6) نهاية المشهد

لقطات التراك الذاتية والذاتية المحوّرة

Subjective and Modified Subjective Tracking Shot

لقطات التراك التي ألقينا عليها نظرة لحد الآن تؤطر الشخص كما لو شوهد بواسطة ملاحظ محايد. من الممكن أن تكون لقطة التراك ذاتية كأن تكون أما لقطة كاملة لوجهة النظر POV أو لقطة ذاتية محوّرة تتضمن الشخص في الكادر. مثال، رجل يذهب إلى جافة منحدر صخري ذو عشب ليجد زوجته وشقيقته تجلسان أسفل المكان الذي يقف فيه بمحاذاة الشاطئ. في الأمثلة القادمة الأطر المنفصلة تمثل لقطة تراك مستمرة. النسخة الأولى ترسم لقطة تراك ذاتية كاملة والتي تتحرك من خلالها الكاميرا باتجاه المرأتين الجالستين على الشاطئ. ستكون بنية لقطة التراك عادة في اللقطة السابقة للرجل وهو ينظر إلى المرأتين عندما يتقدم نحوهما.



النسخة التالية هي تغيير في لقطة التراك الذاتية والتي تنتقل الكاميرا من خلالها باتجاه الموضوع والرجل يشاهدهما. هذا هو موقف تكون فيه "نظرة" الرجل هي مفهومة ضمنا. حتى لو كنا لا نشاهد عينية فإن من الواضح لدينا بأنه يراقب المرأتين. عندما تتحرك الكاميرا نحو الرجل فإنها تذهب من الانطباع الموضوعي إلى الذاتي. وفي الوقت الذي تستخدم فيه ذراع الرجل كوحدة تأطير فإن التقارب اللصيق به تشجعنا على التطابق معه.



في هذه النسخة الأخيرة نعثر على موقف مثير للاهتمام عندما يدخل الرجل في داخل لقطته الذاتية المحضة. تتحرك الكاميرا بحركة تراك موازية جانبيه له عندما يقترب من المرأتين الجالستين على الشاطئ. مرة أخرى، وجود الكاميرا على نحو قريب محكم من الرجل تحدث تطابقنا معه. وعندما يستمر الرجل إلى ما وراء حافة الشاطئ تتوقف الكاميرا عن الحركة. الرجل الآن يتدحرج أسفل المنحدر وينضم إلى المرأتين لتعود اللقطة عندئذ إلى الانطباع الموضوعي.


1
2
3
4
5
6

21: الانتقالات TRANSITIONS

الرابط بين اللقطات هي بنفس القدر من الأهمية كما هي اللقطات نفسها وعادة ما تؤشر أهمية التغيير في الوقت والمكان في الأفلام الروائية. حاليا، تستخدم وشائج من كافة الأنواع في هذا الصدد، مع كم هائل من الأنواع التجريبية تطبق على قدم وساق في الإعلانات التجارية التلفزيونية وفي موسيقى الفيديو "الفيديو كليب". في كل الحالات، هنالك سبع طرق فقط لوضع قطعتين من الفيلم معا وهي:

* القطع * الظهور التدرجي
* التلاشي * إحلال اللون الأبيض بدلا عن الصورة
* المسح * إخفاء اللون الأبيض وظهور الصورة أو أي لون آخر بدلاً عن الأبيض
* الاختفاء التدريجي

القطع The Cut

العادة والتقليد وطدت كون التلاشي كمؤشر للدلالة على مرور الوقت، بينما القطع فعل بالزمن الحاضر يعلو التلاشي من حيث المرتبة، بينما كان ذلك التعميم مقبول في أغلب أفلام الثلاثينات والأربعينات، فاليوم هنالك كمية كبيرة من الاستثناءات. خضع القطع لتغييرات كثيرة جدا واستخدم في تطبيقات أوسع بكثير للربط بين فترات زمنية مختلفة. أشاع التلفزيون تقنيات ساهمت في تسارع الحبكة، وأصبح القطع خيارا للربط، أحد الاستخدامات التي أصبحت تكنيكا مفضلا في التلفزيون (الآن في الأفلام الروائية أيضا) هو المشهد المونتاجي، يربط بالقطع. من الناحية المثالية يغطي المشهد المونتاجي ساعات بدلاً عن الأيام أو الأسابيع. خذ، على سبيل المثال، مشهد من فيلم المخرج ستيفن سبيلبرج "الفك المفترس" عندما نشاهد الضابط "برودي"، "القبطان كوينت" و"هوبر يركبون قفصا لسمك القرش على ظهر زورق الصيد، الأوكرا. صنع المشهد من ستة لقطات كل واحدة تستغرق 3 ثواني إجماليا مجموعها حوالي 18 ثانية،

ضاغطا إياها للدرجة التي كان بالإمكان أن تحتل مساحة زمنية من نصف ساعة. في هذه الحالة، التركيبات شكلت بزوايا وسجلت تباينات تصويرية قوية بلقطات متوسطة وقريبة، منبهة إيانا لحقيقة أن المعتاد، الوقت -الحقيقي للاستمرارية قد تم مقاطعته. النتيجة هي سلسلة لقطات خاضعة إيقاعيا ونشطة إضافة إلى كونها سلسة. استخدام آخر لهذا التكنيك، استخدام زاوية كاميرا مفردة وبنية واحدة، قد تعرض بناء بيت أو نمو واتساع عائلة، مع أسابيع وسنوات قلصت في ثوان معدودة. هذا النوع من المشاهد عادة ما يحافظ على تسجيل الكوادر، والنتيجة هي خام غير ناضج من الإيقاف -الحركي، يستخدم بشكل متكرر لخلق تأثير كوميدي.

التلاشي The Dissolve

التلاشي، متى ما اقترب من حالة كونه صيغة مبتذلة كثيرة الاستخدام جدا، بدأ مرة أخرى يبدو بهيئة مفعمة بالنشاط عندما استبدل بالقطع في العديد من استخداماته في السنوات الأخيرة. بصرف النظر عن ذلك، إن من الأفضل للمخرج تجاهل الاعتبارات الشائعة مستخدما أي تكنيك يقوم بالمهمة على الوجه الأكمل في أي موقف يعطى له.

بسبب قدرة التلاشي على تكوين جسر بين الأوقات والأمكنة المتباينة، ومهما كان اهتزاز منطقة الربط، كان التفكير بالتلاشي دائما كنوع من الرباط -المساعد للأفلام ذات البناء السيئ

بينما ممارسة أسلوب الاستمرارية تكمن في إخفاء القطع، فإن التلاشي معد كي يشاهد أو على الأقل أن يمارس. من الممكن أن يكون التلاشي بأي طول لكن عادة يستغرق تقريبا من 1-2 ثانية (10-12 كادر) وصولا إلى طول معبر جدا يفوق الدقيقة. التلاشي الأقصر ممكن، وربما نادرا ما يشاهد هذه الأيام، وغالبا ما يطلق عليه القطع -الناعم، يستغرق التلاشي من 1 إلى 10 كوادر فقط. القطع -الناعم استخدم في مواقف تتطلبها انتقالات سلسة، مثل لقطات فيلمية طبيعية في فيلم وثائقي. مثال، اللقطات الوحيدة المتاحة لأسد وهو يطارد حمار وحشي قد تجبر المونتير على ضم لقطات مهتزة سريعة الحركة لتغطية الفعل الأساسي. التلاشي

قد يلطف الانتقالات لكن سيبدو مربكا ويعمل بالضد من سرعة الفعل. وأن قطع مباشرا سينتج نتائج متقلبة. في هذه الحالة، استخدام التلاشي بمقدار كادر -مفرد سيعتبر حلا وسطا سيؤدي إلى تنعيم القطع لكن لا يبطئ من سرعة الفعل. عادة القطع -الناعم لا يمكن الكشف عنه وحتى أغلب المخرجين لا يستطيعون الإفصاح عن الفرق. تأثير التلاشي أصغر من أن يدرك أو يُحس

إيضاح الرؤية /عدم إيضاحها Focus-In /Out

في عملية إيضاع الرؤية / أو تعمد عدم إيضاحها، فإن ذيل اللقطة المتبقي يفقد الوضوح إلى أن تصبح الصورة غير واضحة بالكامل ويتم تلاشيها مع اللقطة التالية، والتي تبدأ بعدم الوضوح ثم يتم إيضاحا بعد ذلك. تقنيا، إنه تلاشي، لكنه تلاشي حجب بمؤثر آخر. مُنفذا كما ينبغي فإن التلاشي يكون غير مرئي لأن اللقطتين عديمتا الوضوح في الصورة تم ضمها معا عند نقطة تكون فيها الصور غير واضحة للدرجة التي لا يمكننا تشخيصها. فقدان وضوح الصورة عادة ما يكون تدريجيا، وإن التلاشي يمزج اللقطتين معا كما لو كانتا واحدة. من الطبيعي، أن يعرف المشاهد الشيء القليل من أن سحرا خاصا بالسينما قد نُفذ. غالبا ما تم استخدام المؤثر كلقطة لوجهة النظر (POV)، للدلالة على فقدان الوعي. إحدى الرؤيات التي من المحتمل أن تراها لمرات عديدة هي لقطة مريض في غرفة العمليات. نشارك المريض في وجهة نظره عندا يتم تخديره وتصبح غرفةالعمليات ضبابية غير واضحة. تعود الصورة ببطء نحو وضوح الملامح، ونحن موجودون في غرفة النقاهة بعد عدة ساعات.

اللقطة المثيلة The Match Shot

اللقطات المتماثلة هما لقطتان متاخمتان تشتركان في عنصر التخطيط والذي تم تسجيله بشكل متماثل في كل منهما. مع ذلك فقد تم وضعهما في العديد من السيناريوهات كالقطع المتماثل، أغلب الأحيان التلاشي يربط اللقطات. يساعد التلاشي على صقل أية إخفاقات في التسجيل ويترك المشاهد للاستمتاع بالتغير بطريقة أكثر شمولية. لكن هذه هي ليست القضية دائما. في فيلمه "اللاهث"، يقوم "جان لوك كودار" بقطع متماثل على "جين سيبيرج" وهي تقود سيارتها

المكشوفة. فجأة تتغير الخلفية من النهار إلى الليل مع أن السيارة ومن يقودها باقيان بنفس الموضع -إنه قطع متطرف جدا في تلك الأيام. بشكل مثير، إنه قطع -جمع اثنين من الصفات المتباينة: التغير السريع للقطع المفاجئ والسلاسة التصويرية للقطع المتماثل.

المسح Wipes

من النادر أن نشاهد هذه الأيام مسح تقليدي ما لم يكن المخرج راغبا عن عمد باستدعاء أسلوب هوليوود في الثلاثينات والأربعينات. في أغلب أشكاله الشائعة المسح هو حركة اجتياز -الكادر من قِبَلْ لقطة جديدة فوق لقطة قديمة، وتشابه ستارة يتم سحبها. استخدم "جورج لوكاس" مسحا ذا زاوية في فيلمه "حرب النجوم" -كنوع من الولاء والتقدير للسلسلة التي صنعت في استوديوهات مثل مونوغرام وريببلك، التي ألهمت وأوحت بالفيلم.

من الممكن أن يتحرك المسح في أي اتجاه، عموديا، أفقيا أو بشكل قطري عبر الكادر. دوائر، ومربعات وحلزوني -أي شكل يمكن تخيله- يمكن أن يستخدم لإزالة إحدى اللقطات وتقديم واحدة جديدة. بالإمكان صقل المسح كي يشابه تصميم عنصر مطلوب مثل إشارة بوليس "باج" أو ثقب مفتاح في باب تم توسيعه أو التقلص أو الانكماش إلى أن تحل لقطة محل أخرى. "التحليق إلى ريو" 1933، هذا الفيلم قدم فريق راقص من "فريد أستير" و"جنجر روجر" يحتوي الفيلم عشرات من مؤثرات المسح المختلفة والتي استخدمت على طول الفيلم للجمع بين المشاهد.

شكل مختلف آخر من المسح، هو "الارتحال" أو الإحلال Push-off or Push-Over تقوم فيه اللقطة القادمة "بدفع" اللقطة المنسحبة من الكادر وتبدو كأنها لم تمس عندما تنتقل عبر الكادر. يختلف هذا عن المسح التقليدي والذي تظهر فيه اللقطة الجديدة بالانتقال فوق تلك التي تم استبدالها.

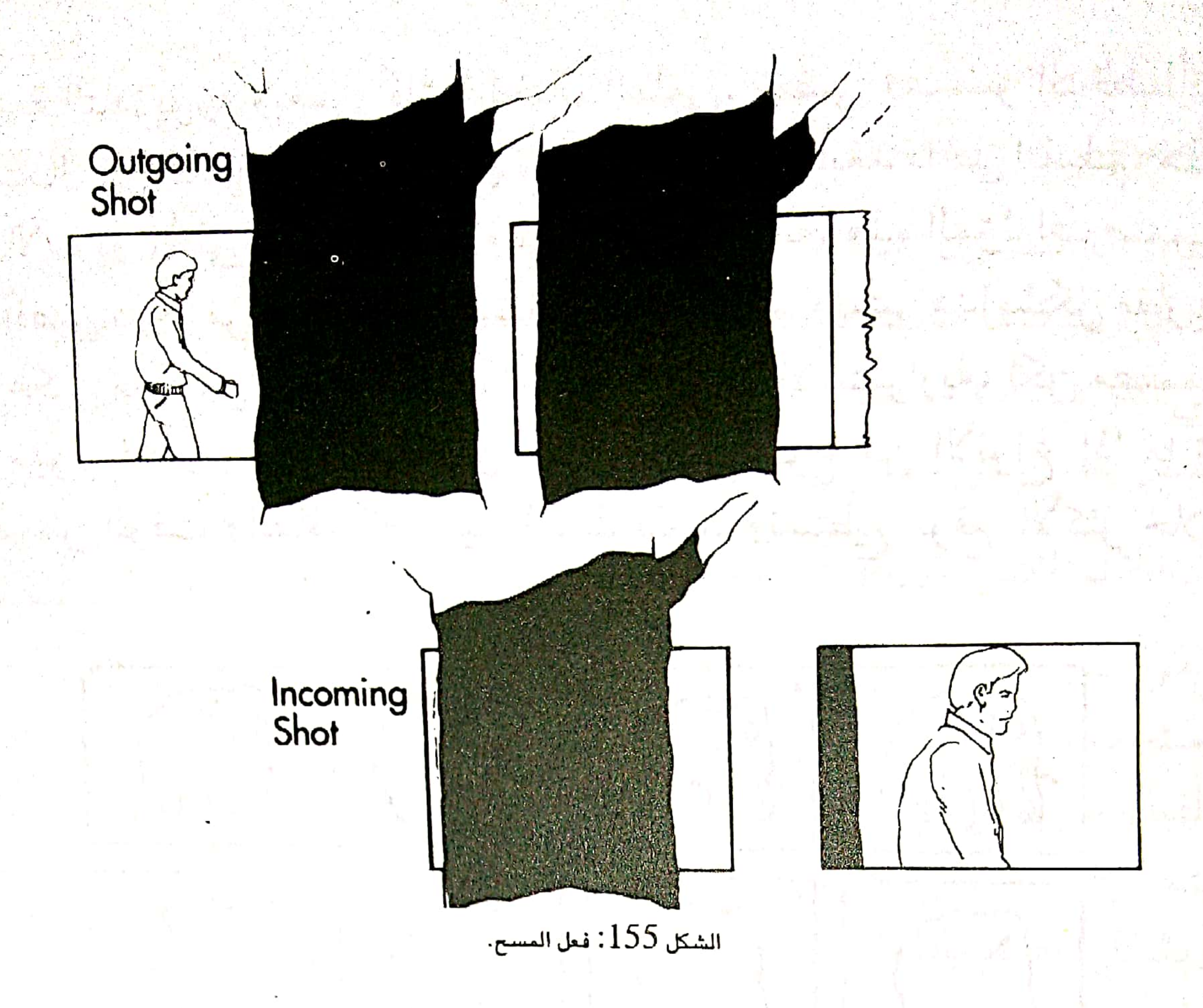
بالإمكان أيضا جمع المسح مع عنصر ما في اللقطة بنفس الاتجاه وبنفس معدل السرعة -مثال، عمود هاتف أو شجرة. في هذه الحالة، الحافة الأمامية للمسح مناظرة ومماثلة إلى حركة العمود أو جذع شجرة. سيارات أو عدائيين أو باب

مصعد، أي شيء ينتقل عبر الكادر، يمكن أي يحرص مسح من تلك الشاكلة. نسخ من هذا النوع من المسح استخدم في أفلام الكارتون عندما تظهر فيه شخصية كارتونية محركة وهي تسحب لقطة جديدة إلى مكان الكادر. دعاية تجارية حديثة لسيارة تعرض لقطة منسحبة لسيارة تتمزق على شكل أشرطة كما لو كانت من ورق، تكشف عن سيارة مصورة رائعة من لون مختلف تحت السيارة الممزقة.

فعل المسح The Action Wipe

يقع فعل المسح في مكان بين المسح المرئي والقطع المتماثل ويتم صنعه في الكاميرا أو بشكل أكثر دقة يمكن إنجازهُ، في غرفة المونتاج. فعل المسح يربط لقطتين في مشهد أكثر من كونه همزة الوصل بين مشهدين في مكانين مختلفين. في كل الحالات تقريبا، يستخدم هذا المؤثر للانتقال من لقطة واسعة إلى متوسطة أو لقطة قريبة، جاعلا القطع أكثر نعومة حاملا معه أكبر قدر ممكن من عدم الإحساس المرئي بالقطع على الفعل. ما يميز هذا القطع عن القطع الاعتيادي على الفعل هو أن الفعل ليس من صنع الشخصية الرئيسية. بدلاً عن ذلك، بعض العناصر المصممة داخل الكادر التي تتحرك بين الكاميرا والشخصية الرئيسية هي التي تنهض بأعباء الفعل. من الممكن أن يكون العنصر أي شيء موضوع قرب الكاميرا للدرجة التي تحجب بها العدسة بينما هو يتحرك خلال اللقطة. نموذجيا، الفعل سيتم تصويره مرتين بنفس الحركة في كل لقطة وزاوية الرؤية تكون متطابقة، لكن بتغيير حجم الكادر. لاحقا سيتم ربط اللقطتين عند النقطة والزاوية التي يحجب بها الشخص رؤيتنا. في السنوات الأخيرة مؤثرات المسح كانت تستخدم أيضاً لربط اللقطات من رؤيات ذات زوايا مختلفة وحتى لربط مختلف الفترات الزمنية. (الشكل 155).

كما في اللقطة المماثلة والتي تشابه فعل المسح، القطع أو التلاشي بإمكانهما ربط اللقطات بفعل المسح. عادة يستخدم التلاشي لصنع مؤثر ملتئم بأقصى درجة ممكنة.



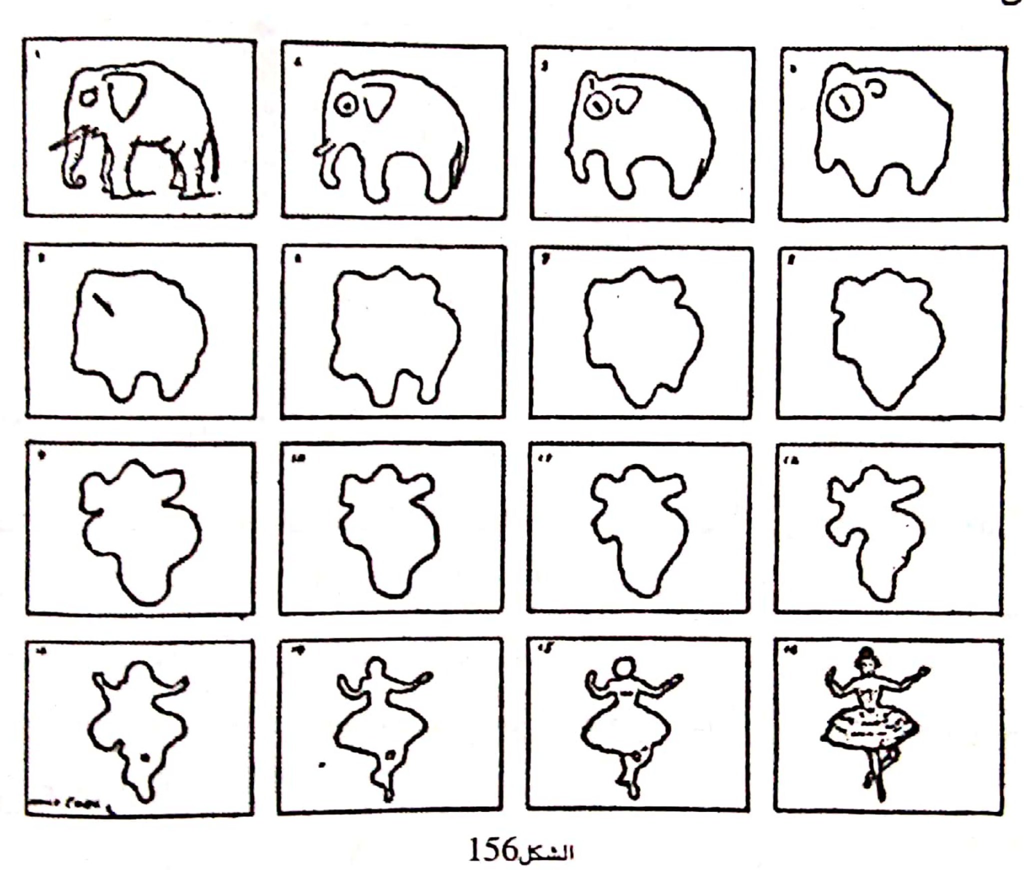
الشكل 155: فعل المسح.

التحولات Transformation

في بعض الحالات الخاصة يمكن اعتبار التحوّل المظهري على شخص رئيس في لقطة نوعاً من الانتقال. لكني أقول وبشكل واضح، إن التحولات هي ليست ضم لقطتين منفصلتين -تعريف الانتقالات- لأن هناك تغييراً كاملاً في الموضوع. الشكل (156) هو سلسلة من التحولات لرائد فن التحريك "إيميل كول" من عام 1909.

حتى الوقت الحاضر، هذا النوع من المؤثر كان غير اعتيادي تماما ولا يوجد سبب لاعتباره أي شيء عدا كونه بدعة. مصممو التخطيطات المصورة في الكومبيوتر، على أية حال هم الآن قادرون على تنفيذ تحولات أكثر تعقيدا بين أشكال تلك التخطيطات الفوتوغرافية بطريقة أسهل نسبيا. أجزاء من الكادر، أو الصور بأكملها، يمكن أن تُجزأ ويعاد تركيبها بهيئة فوتوغرافية جديدة بطريقة سلسة مع قدر كبير من التغييرات التكوينية والديناميكية. لحد الآن هذه المؤثرات تستخدم تقريبا في كل الأشكال التصويرية للعناوين في الدعايات

التجارية التلفزيونية وبعض أفلام الخيال العلمي. يمضي مصممو التخطيطات والأشكال في الكومبيوتر بنهجهم نحو انتهاكات أبعد داخل الفيلم، هذه الانتقالات دون أدنى شك ستستخدم في الأفلام الروائية، هذه المؤثرات صممت نحو أقصى درجة من التأثير على المشاهد لشد انتباهه. ويعتبر هذا بشكل مقارب جدا عكس ما تسعى إليه الانتقالات تحقيقاً لأسلوب الاستمرارية، لكن مصممي الكومبيوتر قادرون على ترتيب أي صورة من أي نوع من الأنواع إذا ما تم تخصيص الوقت والطاقة اللازمتين لتنفيذ ذلك. ونستطيع توقع الأكثر خلال المستقبل.



الشكل156

التضاؤل والظهور التدريجي Fades

التضاؤل إلى الأسود والظهور التدريجي من الأسود يمتلك تأثير إظهار سلسلة من الأحداث بشكل متعاقب مشابهة للعناوين الرئيسية في فصل من كتاب. بهذا المعنى فإن الغرض من التضاؤل هو مختلف من حيث الأساس عن التلاشي أو القطع. التضاؤل يفصل المشاهد، بينما التلاشي والقطع يربط بين المشاهد.

الاتجاه نحو الأسود والخروج منه إلى الصورة هو مغادرة كاملة من السرد القصصي، مع ذلك إذا تمت العملية بسرعة فإن الوقفة تكون في حدودها الدنيا.

بإمكان التضاؤل استخدام العناصر الصورية في المشهد. استخدام مثالي لهذه الفكرة سيكون مشهد في غرفة ينتهي بإطفاء الضوء فيها. ما دامت اللقطة لا تزال في اللون الأسود، فإن القطع يجري نحو اللقطة التالية، والتي من الممكن أن تبدأ بقطار يخرج من نفق مظلم.

إحلال اللون الأبيض أو الملون / تلاشيه / White-In/White-Out/Color

من الممكن صنع التضاؤل إلى ومن أي لون أو تحويله إلى أبيض، مؤثر استخدمه "جون هيوستن" في اللقطة النهائية من فيلمه "شرف بريزي". ينتهي الفيلم على نافذة بأشعة شمس ناصعة تصبح ببطء بيضاء على نحو أعمى إلى أن يتم تبيضه بالكامل. هذه هي نهاية الفيلم، ولذلك لا نعود إلى مشهد آخر، لكن وبشكل واضح فإن ذلك سيكون هو ما نفعله لإحلال اللون الأبيض، إن ذلك يمكن أن يوحي إليه عن طريق أي عنصر براق في اللقطة الجديدة كأن تكون شمس ساطعة أو ضوء. تلاشي اللون الأبيض يمتلك تحديدا ميزة أثيرية أو سماوية، مع ذلك لا يوجد تقليداً حقيقياً مرتبطاً بالمزاج الذي ينتجه مثل هذا المؤثر، مختلف عن التلاشي، الذي يميل نحو الغنائية والرثائية.

تجميد الحركة في الكادر (إيقافها) The Freeze Frame

هذا المؤثر يختلف عن بقية أنواع التوقفات المرئية التي نظرنا إليها والتي تكون فيها تلك التوقفات مستخدمة كفترة أكثر من كونها انتقالية بين المشاهد. أفضل استخدام لتجميد الحركة في الكادر في فيلم المخرج فرانسوا تريفو - Les Quarter Cents Coups (The 400 Blow)– في لقطة الاستذكار النهائية لأنتوني دوينيل وهو لوحده على الشاطئ. إن الخاصية التشاؤمية للقطة، الإحساس بالنهاية والقدر المحتوم كانت من المؤثرات المفضلة في الستينات وقد بولغ بإستخدامه للدرجة التي اختفى بها تقريبا من الأفلام لاحقا. حديثا جدا، إيقاف الحركة في الكادر خدم غرضا بشكل عملي أكثر كصنف من لقطة (POV) عندما استخدم لعرض وجهة نظر مصور فوتوغرافي وهو يلتقط صورة. عادة ما

نشاهد بعض من الفعل عندما يحدث ضياء ساطع أبيض سريع مصحوبا بصوت غالق الكاميرا وهو يتحرك للدلالة على لحظة تعريض الصورة. يتم تجميد الفعل لبضعة لحظات ليعرض لنا صورة مطلوبة من المصور الفوتوغرافي. استخدم هذا المؤثر بشكل ممتاز في فيلم المخرج روبرت التمان "ماش" M.A.S.H عندما يقتحم "هاوكي وبيرس" مكان إقامة الضابط الذي كان في وضع فاضح مع فتاة يابانية لالتقاط صور مشبوهة له معها. نشاهد الصورة كسلسلة من الكوادر المتوقفة ونرى فيها الضابط وهو يندفع بجنون إلى الخارج.

المونتاج Montage

إن كلمة "Montage" مصطلح ذو إشكالية، بالنسبة للأوروبيين فإن كلمة "editing" هي نفسها "Montage"، بالنسبة لرواد الفيلم السوفيتي، كوليشوف، بودوفكين وأزنشتاين، فإنها تعني سمتهم الخاصة للمونتاج الفكري. في الولايات المتحدة وبريطانيا، "Montage" كلمة لها معنى خاص بها: تسلسل مختصر من وحدات مترابطة عادة التلاشي ويستخدم التلاشي عادةً لنقل مرور الوقت أو سلسلة من المواقع . هذا الاستخدام التقليدي هو الذي يهمنا هنا.

بطبيعة الحال، مونتاج من هذا النوع لا يتمتع بالكثير من صفات الوحدة المترابطة ولا هو سرد قصصي مكثف، بل شكل من المختصرات المرئية يستخدم انتقالات مثل (تلاشي، قطع ، اختفاء تدريجي، ظهور تدريجي) بتتابع سريع لربط الأفكار. غالبا ما يستخدم ألـ "Montage" صورا رمزية لعرض تغيير ما مثال، أكوام من القطع النقدية المعدنية والدولارات والتي تكبر بشكل مستمر يتم عمل تلاشي مضاد مع صور من تبادل السندات وصور للصناعة لعرض التنامي المالي للشخص "سلافكو فوركابج". مهاجر من يوغسلافيا، أصبح معروفا كمتخصص في "المونتاج داخل الولايات المتحدة خلال المرحلة المتأخرة من الفيلم الصامت وبداية اختراع الصوت هو الذي ابتكر هذه الأنواع من المشاهد. سلافكو كان مخرجا بالفطرة ذو اهتمام بالأفلام التجريبية وحركة السينما الطليعية في أوربا. كالآخرين من صانعي الأفلام التجريبية ذات التقنية الجديدة وجد أن العمل في هوليوود يبتكر رؤى جديدة ذات قياسات متعلقة بالمشاهد القصصية مثل تصوير ووصف الأحلام، والإدمان، وتجارب ما بعد الموت وبقية المواقف المتغيرة

وعوالم الفترة الخيالية.

لا يستخدم ألـ "Montage" كثيرا هذه الأيام. عندما يتم تكثيف فترة زمنية طويلة في مشهد قصير، تفضل اللقطات عن استخدام التلاشيات. ألـ"Montage" هو الذي ينقل فكرة أو مفهوم، كما حصل مع مثال كومة النقود، لا يزال أكثر قدرة، تاركا الفرصة نحو التجريب مع التقنيات القديمة بطرق جديدة.

مؤثرات تقسيم الشاشة Split- Screen Effects

من الناحية الواقعية تقسيم -الشاشة هو ليس بالضبط مؤثر انتقالي، مع أنها قد استخدمت لضم الصور والتي كان بالإمكان مشاهدتها بلقطات منفصلة. في عام 1927 استخدم المخرج الفرنسي "ابيل كانس" هذه التقنية في عدة مشاهد في سيرته الملحمية «نابليون» محوّلاً الشاشة إلى ما يشبه بالمثقبات الصورية. وقد أطلق على هذه السلسلة من العمليات في الشاشة العريضة "البولي فشن" "Polyvision"(*). استخدمت ثلاثة أجهزة للعرض للحصول على اتساع ضروري للقطات البانورامية، لكن وبالامكان استخدامها في حالات أخرى عند تصوير موضوع في الوسط يحيط به كادران جانبيان مؤلف من إضافات لا يمكن استيعابها في شاشة واحدة عادية، كل واحدة تعرض صورة مختلفة أو صورة في مركز الشاشة تحيط بها صورتان من الجانبين بلقطتين تماثلها تماما. استخدام عرضي لتقسيم الشاشة حصل في الفترة الصامتة لعرض جانبيّ محادثة هاتفية في وقت واحد، تكنيك آخر ذو علاقة، تم ابتكاره بعدسة تجمع عدة صور، تكرار صورة مفردة بنموذج من دائرة دوارة، وقد أصبح هذا معيار وقاعدة لتقديم صور هلوسة وكوابيس، بعد ذلك، استخدم "بسبي بيركلي" هذا الابتكار لخلق تصميمات تصويرية حية.

مؤثرات تقسيم الشاشة لم تكن واسعة الاستخدام مطلقا وقد اختفت بحلول الأربعينات. وقد أعيد إحياء هذا التكنيك في الستينات في فيلم المخرج "جون فرانكينهايمر" في فيلمه: "كران بركس" بشاشة مقسمة إلى نماذج متنوعة من الحانوتين "رجال الدفن". أي شخص ذي معرفة بعروض السلايدات "الشرائح الصورية" ذات الصور -المتعددة بإمكانه أن يميز هذا التكنيك، ومع ذلك استمر

(*) Polyvision تعدد الرويات على الشاشة. المترجم.

التقديم المتعدد الواسطة التطور والازدهار في الاشتراك والاتحاد في وسائل الاتصال الدعائية، ولم يكن هناك عبور نحو الفيلم الروائي.

المخرج الوحيد الذي استمر بتجريب الاستخدام بتقسيم الشاشة هو برايان ـ دي بالما والذي قام بمجهود أصيل لاستخدام هذا المؤثر لاكتشاف طرق جديدة بالسرد القصصي. عادة ما كان يصنع هذا المؤثر كنوع بصري في المختبر بعد أن يتم تصوير الفيلم، ولكن لأسباب تركيبية فإنه ربما يكون من الأفضل تركيب الكادر عن طريق تقسيم الشاشة ذهنيا. المؤثرات البسيطة في تقسيم الشاشة تستطيع أيضا أن تُستنبط من خلال أي الكاميرا بإمكانها أن تعيد الفيلم بشكل صحيح وتكون عندئذ ملبية للمعاني التي يريد أن يحصل عليها المخرج.

22) بنية "التصميم" FORMAT

الرسامون وفنانو المخطوطات والمصورون الفوتوغرافيون هم قادرون على تغيير الحجم الخاص بأسطح أعمالهم كي تلائم الموضوع، ابتداء من الجداريات ذات الحجم الحقيقي وصولاً إلى صورة شخصية بحجم صغير مدلاة من سلسلة معدنية، وبالرغم من ذلك تكون وجهة نظر معدلة ومعقولة. المخرج وجد نفسه في موقف مضاد، فبإمكانه تغيير وجهة نظره في داخل الفيلم لكن ليس شكل وحجم الإطار الذي يحتوي على وجهة النظر تلك. فهو يمتلك خياراً، على أية حال، في البنية التي يستخدمها في الفيلم المعطى له.

إن تناسق وانسجام الفيلم يطلق عليه aspect ratio، وهو وصف للعلاقة بين الأبعاد الأفقية والعمودية للصورة. إن نسبة عرض الصورة إلى ارتفاعها يحدد مدى اتساع الصورة، والتي هي المدى المدرك من قبل أغلب رواد السينما من المشاهدين الذين يشاهدون الصورة في دور العرض. بالنسبة لأغلب المشاهدين تجارب المشاهدة الخاصة مثل أفلام 70 ملم مرتبط بالأفلام ذات الأحداث الضخمة، سواء عرض الفيلم في أكبر المسارح السينمائية وتحديدا في الـ Cineplex سيني بليكس أم لا– وإذا لم يكن المسرح مزدوجا فإن العرض سيبدو حتما كقنبلة ضخمة شديدة الانفجار تسقط من طائرة. وبشكل محزن فإن المشاهدون هذه الأيام يأتون ليقبلوا مُشاهدة مخيبة للآمال كأي عمل روتيني يقومون به.

هذا يحصل بسبب الطريقة الارتجالية التي تتعامل بها استوديوهات الأفلام – والتي هي كيانات حقيقية في التوزيع هذه الأيام– مع نسخ العروض التي توزعها على دور العرض. لم يمضي وقت طويل عندما كانت الأفلام السينمائية عبارة عن حدث حافظت فيه الاستوديوهات على حجم الفيلم في إنتاجاتها، وخصوصا عندما كانوا يعتبرونها طريقة ينأون بأنفسهم عن التلفزيون. هذا المفهوم يعتبر هذه الأيام ضد الإنتاجية كمفهوم متعلق بالسوق طالما أن الاستوديوهات تعتمد بشكل ثقيل على توزيعها للأفلام على شرائط الفيديو لتحقيق الأرباح. إن عدم اختلافهم حول بنية الصورة ومشاهدتها من قبل المشاهدين هي التي تتغاضى عن

(*) شبكة من الشاشات السينمائية تتوزع لنقل تعددية الصورة في دار العرض. المترجم.

الفروقات الكبيرة بين الأنواع من البنيات والتصميمات السينمائية التي كانت تحظى بأكبر قدر من الاهتمام من قبل صانعي الأفلام ابتداء من الأيام الأولى للصور المتحركة.

نبذة تاريخية مختصرة عن البنيات A Brief History of Format

يعتبر "جورج ايستمان" أول من جعل الشرائح الفيلمية في المتناول ابتداء من تسعينات القرن التاسع عشر "1890"، ومنذ ذلك الحين برز للوجود أكثر من مائة نظام متعلق بالتصوير الفوتوغرافي في عروض الصور المتحركة. في الفترة الصامتة، عندما كانت الاستوديوهات قد بدأت للتو في احتكار صنع وتوزيع الصور المتحركة كانت هناك أنواع مختلفة من البنيات، ومع ذلك كانت الهيمنة لنسبة عرض الصورة إلى ارتفاعها هي "1.33.1" إن حدود هذا المستطيل لم تكن مرنة للدرجة التي تلائم المخرجين أمثال كريفيث، والذي كان يضع بشكل متكرر حاجب يمنع جزءا من الكادر أما أفقيا أو عموديا للحصول على تركيب ملائم في مشهد معين. وحصل الكثير من عمليات الحجب للكادر. شكل شائع من ضمنها كان مؤثر الحجاب القزحي الذي يحول الشاشة إلى شكل دائري أو بيضوي أصغر ذا نهايات رائقة، وهو مؤثر يشابه تأثير لقطة قريبة لتوجيه انتباهنا نحو لقطة محددة على الشاشة. التجربة الأكثر مدعاة للإعجاب في البنية في فترة الأفلام الصامتة كانت "البولي فشن عملية تعدد الرؤيات والتي استخدمت في عمل "أبيل كانس" Polyvision «نابليون». وقد تم التنويه عنها في الفصل السابق عند استخدمها لمؤثرات تقسيم الشاشة، لكن هذه الابتكارات التركيبية لم يكن الغرض من ورائها استخدام ثلاثة أجهزة للعرض أو توسيع الشاشة. اهتمام كانس الرئيسي كان يهدف إلى توفير تجربة رؤية تذكارية لا تنسى تغمر المشاهدين. بينما كان بالإمكان تمديد الشاشة كي تتضمن جيوش نابليون، فضل المخرج الألماني "ف. دبليو. مورنو" تكثيف عرض الشاشة إلى شكل مربع لتأدية الغرض في فيلم صغير غنائي مثل "شروق الشمس، 1927" بالرغم من هذه التجربة والتجارب الأخرين بقيت النسب 1.33.1 تؤدي كافة الأغراض المطلوبة من البنية خلال فترة الأفلام الصامتة مستندة إلى السعة الفيلمية لحجم 35 ملم. في عام 1932 أقرت أكاديمية الفنون والعلوم للصور المتحركة هذه النسب القياسية،

وبسبب استخدام الصوت آنذاك كان عليهم أن يأخذوا ذلك بنظر الاعتبار، فحجزوا جزءا من عرض الشريط لمجرى الصوت الضوئي. وللاحتفاظ بنسبة الـ "1.33.1" فقد تم تقليل ارتفاع الكادر، وكانت النتيجة النهائية هي الفتحة الأكاديمية، بالنسب الحقيقية من "1.37.1". استمر هذا القياس النسبي لمدة عشرين عاما تقريبا.

في الخمسينات من القرن العشرين استجابت صناعة الصور المتحركة للتهديد الاقتصادي للتلفزيون بصفوف من أنظمة الشاشات العريضة المصممة لإغراء الناس وإخراجهم من بيوتهم والعودة إلى دور العرض السينمائية. وقد كان ذلك تكرار مشابه النزعة إذا ما عدنا إلى أواخر العشرينات وبداية الثلاثينات عندما بدأت فترة الفيلم الناطق. في حقيقة الأمر، العديد من بنيات وتصاميم الشاشة-العريضة التي تم تبنيها في الخمسينات كانت قد طُورت أو اقترحت بفترة عشرين عاما قبل ذلك التاريخ. من بين هذه التصاميم كانت هناك عدة قياسات استخدمت على مدى فترة قصيرة، كان بضمنها عملية شركة "باراماونت" في استخدام حجم "56 ملم" وشركة "سبور ناجرال فشن" 63 ملم و"فوكس كراندور" 70 ملم. هذه التجديدات وغيرها -أحدها الصوت المجسم- ربما كانت قد توّحد قياسيا في الثلاثينات من القرن العشرين لو لم يحصل الكساد الاقتصادي، والذي أدى بالاستوديوهات، التي دعمت أصلا تلك التغييرات، إلى أن تعيد التفكير بخططها. تخلت الاستوديوهات التي كانت مدفوعة بتوقعات مالية أكثر تحفظا عن تلك التغييرات في الأجهزة التي كات قد رأت النور.

بعد عشرين عاما، عندما رمى التلفزيون قفاز التحدي بوجه السينما، كانت أغلب التحضيرات التقنية الخاصة بالشاشة-العريضة قد أصبحت تعمل بنجاح. لم تكن المشاكل التقنية هي عصب الصعوبة في الموضوع، كاميرات وأجهزة عرض الصور المتحركة كانت تعود إلى التقاليد التقنية للقرن التاسع عشر (جوهريا من الناحية الميكانيكية)، ومع ذلك كانت هناك تنقيحات، ولم يتم أي خرق نوع رئيسي على التصميم الأساس للكاميرا وجهاز العرض، عدا استثناء واحد من (IMAX) في نظام مسار الفيلم الروائي داخل أجهزة العرض. خلال الأربعين سنة الأخيرة تم تطوير بعض أنظمة الشاشة -العريضة وهي: سيزاما،

وهي أصلا عبارة عن كاميرا ثلاثية، نظام جهاز عرض- ثلاثي مشابه لنظام بولي فشن؛ تود – Todd A، سينما سكوب؛ فيستافشن، تكني سكوب؛ سوبر بانا فشن 70 وفوق البانا فشن 70. بعض من هذه الأنظمة هي قيد الاستخدام هذه الأيام. وإن حدود القوائم الخاصة بالعلامات التجارية لا تعمل على تغطية الأشياء المعقدة والخاصة بالأفلام وأنظمة الكاميرا في المتناول. تختلف الأنظمة في حجم الفيلم السالب، نسبة العرض إلى ارتفاع، مدى الاستفادة من الأجهزة، ونوع التوزيع الذي سيلقاه الإنتاج. يجب على المخرجين والمصورين تقرير أي نظام هو الأفضل لهم مستندين على الاعتبارات الابتكارية، الاقتصادية والتقنية.

اليوم توجد ثلاثة تصاميم هي تحت الاستخدام العام: 1.85.1، 1.66.1، 1.75.1 في الولايات المتحدة المقياس الغير رسمي هو 1.85.1، بينما نجد مقياس 1.66.1 هو الشائع في أوروبا. أما بالنسبة للتصاميم والبنيات الأصغر، 16 ملم، سوبر 16 ملم وسوبر 8 ملم فهي تستخدم بشكل واسع، بالانتفاع من الـ aspect ratios الذي يحلق حول قياس 1.33.1 من الممكن استخدام قياس 16 ملم في التصاميم من الناحية الأكاديمية وفي تصاميم الشاشة -العريضة، والتي كانت السبب الرئيسي وراء إنتاج سوبر 16 في بداية السبعينات. ويستخدم السوبر 16 ملم أغلب الأفلام السالبة المتاحة، ولذلك، ينتج صورا أكثر أناقة وأقل تحببا.

البنيات الفائقة The Super Formats

خلال السنوات الأخيرة المنصرمة قُدمت عدة أنظمة جديدة من البنيات التي تمثل النهايات القاطعة للفيلم وتكنولوجيا العروض. في أغلب الحالات هذه البنيات التي تمثل مشاهدتها كعناصر جذابة في المتاحف والمراكز العلمية والثقافية وأفكار تطرح في الفضاءات والمتنزهات حول العالم، ولحد الآن لم يصار إلى تصوير فيلم درامي في أي من تلك الأنظمة الرئيسية. لكن عندما أصبح التلفزيون عالي النقاوة (HDTV) حقيقة واقعة وأصبحت المشاهدة التلفزيونية في البيت مقرونة بتحسينات جوهرية، فإن الرواد الأوائل للعروض ربما يتوجهون باهتمامهم في المستقبل نحو تطبيق ذلك على الأفلام المطروحة للمشاهد في دور العرض. جمهور المشاهدين عموما يتوقعون الحد الأدنى من الصفات النوعية مقابل الستة دولارات التي يدفعونها للدخول إلى دار العرض السينمائي جالسين

وأياديهم تغوص في أواني "الشامية" popcorn وهم يشاهدون صورة عديمة الوضوح لوقت طويل. عوائد الفيلم السينمائي ربما لا تزال عالية (تأثرت جزئيا بالفيديو كاسيت)، لكن حجم رواد مشاهدي الأفلام بقي ثابتا منذ الستينات.

الأنظمة الفائقة الحديثة هي محاولات جادة لاستنباط تجارب مرئية ومسموعة كاملة. جميعها تستخدم أفلام سالب كبيرة ومجرى صوتي متعدد بقدرة سماعات متوزعة على 360^{o} وتعرض تلك الأفلام في دور مصممة خصيصا لذلك. في الوقت الحاضر "تدخل كامل للرقابة" فإن مفهوم هذه الدور قد انتقل في اتجاه جديد، مفاهيم التقديم في الفضاءات الوسعة الآن هي "امتطاء الفيلم" والتي تكون فيها الحركة على الشاشة متزامنة مع حركة مقاعد المشاهدين.

حتى هذه اللحظة لا يبدو أن الدراما قد دخلت إلى الصورة، لكن الأمل ما زال قائما طالما أن الاهتمام والانتباه موظفان تماما لمنح المشاهدين مشاهدة ذات قيمة تعادل المبلغ الذي دفعوه مما سوف يؤدي إلى استبعاد العديد من الأفلام وصولا إلى عدد أصغر يحقق المعادلة السابقة. إن إمكانية تحقيق المتعة المتعارف عليها في الفضاءات الواسعة من خلال مسارح أعدت خصيصا لمثل تلك العروض ربما سيجذب أعدادا جديدة من رواد فن الفيلم، لكن لحد هذه اللحظة هناك ثلاث شركات متخصصة بالبنيات الفائقة توفر خدمات تقنية ومبتكرة، ابتداء من صنع الفيلم إلى تصميم أجهزة دار العرض: IMAX , Showscan, Iwerksh.

وعاء العروض Showscan: دوغلاس ترمبل مخرج ومصمم مؤثرات خاصة، شعر بالإحباط نتيجة لوصول الصورة التي صممها بدقة شديدة إلى المشاهدين بمرتبة أدنى مما تستحقها نتيجة لعرضها بأنظمة عرض معتدلة وحيادية، فقرر ترمبل أن يفعل شيئا إزاء هذه المشكلة. في عام 1975 طور سلسلة عمليات "وعاء العروض» Showscan هذا النظام يصور الصورة بفيلم من قياس 65 ملم وبمعدل سرعة 60 كادر / ثانية ويعرض باستخدام فيلم قياس 70 ملم وبمعدل 60 كادر / ثانية. إن الزيادة في معدل سرعة الكوادر توفر ثلاث مزايا: إنها تسمح بمستويات إضاءة أعلى على الشاشة، إنها تحجّم الومضة الناتجة عن عرض الصورة بمعدل سرعة 24 كادر / ثا وكذلك بسبب جريان خط الصوت بطريقة أسرع أيضا، زيادة المدى الديناميكي للصوت. يُسجل الصوت في ستة -خطوط

مجسمة وتعرض عبر مكبرات صوت متعددة في دور عرض مصممة خصيصا لذلك. ككل البنيات ذات السمات الخاصة، وعاء العروض Showscan هو نظام ملكية خاصة، والذي يمكن أن يمنح إجازة للإنتاج والتوزيع بالعروض داخل دور العرض.

IMAX: تم تطوير نظام IMAX في كندا ويعتبر ذلك التصميم أحد أكثر البنيات تعبيرا في تقنيات الكاميرا وجهاز العرض. يستخدم IMAX نوعا مختلفا تماما من الحركات المتقطعة -نظام الدوران الفيلمي داخل جهاز العرض والمرخص به ببراءة اختراع. بدلا عن استخدام مخالب السحب -نحو الأسفل المستخدم لتحقيق الحركة التقليدية المتقطعة للصور المتحركة لتقديم وتسجيل الفيلم، فأن الدوران الداخلي هو "موجة" من الفيلم ترتحل حول طبلة أفقية كبيرة وينزل بوداعة في مكان في الفتحة وبنظام سحب يسحب الفيلم وبتسجيل دقيق. إن صورة IMAX تسجل على فيلم من قياس 65 ملم بثقوب جانبية عددها خمسة عشر لسحب الفيلم للأسفل، منتفعا من حجم كادر يقدر 24 × 2 بوصة. في الوقت الحاضر فإن نظام IMAX يستخدم عالميا بشكل محدود.

أوميني ماكس OMINMAX هو نوع ونسخة من IMAX وهو جهاز يظهر حركات الشمس والقمر والكواكب السيارة والنجوم بتسليط النور من داخل قبة، وقد تم تقديم هذا النوع خلال السنوات الأخيرة. يحيط هذا النظام المشاهدين بشاشة ذات 180° وجهاز العرض يعرض من مركز دار العرض (*).

Iwerks: أنشئ بشكل مشترك بين "دون إيوركس" و"ستان كنس" في عام 1985، "ايوركس للتسلية" تقدم عدة أنظمة مبتكرة للعروض في صالات خاصة "دون أيوركس" هو ابن "أوب أيوركس"، أول شريك تجاري مع "والت دزني" ومخترع شخصية "ميكي ماوس" والذي كان أيضا مسؤولا عن أنظمة الكاميرا وأجهزة العرض ذات 360 والتي استخدمت في عروض الفضاءات الواسعة. أن تصميمات "ايوركس" الخاصة بمسرح العروض تتضمن "ايوركس 780 (بحجم 70 ملم ذو ثمانية ثقوب)، ايوركس فير 780 (المسارح ذات هيئة القبة)،

(*) يستخدم هذا النظام في مركز كندي للفضاء في العاصمة الأمريكية واشنطن لعرض الأفلام الخاصة بالاستكشافات الفضائية على الجمهور. المترجم.

High Resolution بحجم 70 ملم "ايوركس" D-3 نظام ثلاثي الأبعاد. بقية الأنظمة هي قيد التطوير. أفلام "ايوركس" يمكن أن تعرض أما بسرعة 24 أو 30 كادر / بالثانية. الصورة تعرض متزامنة مع ستة خطوط نظام للصوت المجسم يحيط بها وتعرض على شاشة عملاقة في مسرح يتحكم به كومبيوترياً بالكامل.

التلفزيون Television

نظريا إن نسبة عرض الصورة إلى ارتفاعها في التليفزيون هي 1.33.1 وإن تصميمات الفيلم المطابقة لهذه النسبة يفترض أن تكون مشاهدتها ميسورة بالتليفزيون. لسوء الحظ، إن عملية البث تقطع نهايات الصورة خلال عدة مراحل من الإنتاج وقبل أن تصل إلى جهازك التليفزيوني ولذلك فإن ما يقدر بـ 40٪ من الصورة يمكن أن يفقد. لكن الأمور ساءت أكثر بسبب أن جهازك التليفزيوني مصنّع من قبل المعنيين من أجل تقليص الصورة التي تبث، محّجمين مقدارا أكبر من الصورة.

الأفلام المخصصة للشاشات العريضة تعاني الأكثر، والتي أدت نتيجة للتجربة إلى إعادة تأطير الأفلام المخصصة لدور العرض كي تعرض تليفزيونيا. ومن المتعارف عليه فإن "البان" و"المسح الدقيق" هما من العمليات التي تتألف من إعادة تصوير الفيلم لتضمين أكثر عناصر القصة أهمية. على سبيل المثال، فإن شخصيتين يكون موضعهما في نهايتي فيلم يعرض على شاشة عريضة وفي لقطة أساسية لا يمكن مشاهدتهما في آن واحد في بنية تلفزيونية. الحل يكمن في استخدام البان أو القطع من شخصية إلى أخرى وهما تتحدثان إذا ما أردنا تحويل الفيلم على شريط فيديو. ولا تعتبر من الأشياء الجديدة على المشاهد ذي الملاحظة الدقيقة عندا يكون تأطير اللقطات المعتنى به من قبل المخرج قد أهمل بطريقة سيئة عندما تعرض الأفلام الروائية المخصصة لدور العرض في التليفزيون. لحسن الحظ، ربما يكون هذه حالة مؤقتة - التليفزيون عالي النقاوة مع نسب عرض أوسع للصورة ربما سيحجّم المشاكل الأسوأ من هذا النوع خلال السنوات القليلة القادمة.

1.33:1

Television
16mm film
35mm Academy Aperture

1.66:1

Wide Screen

1.85:1

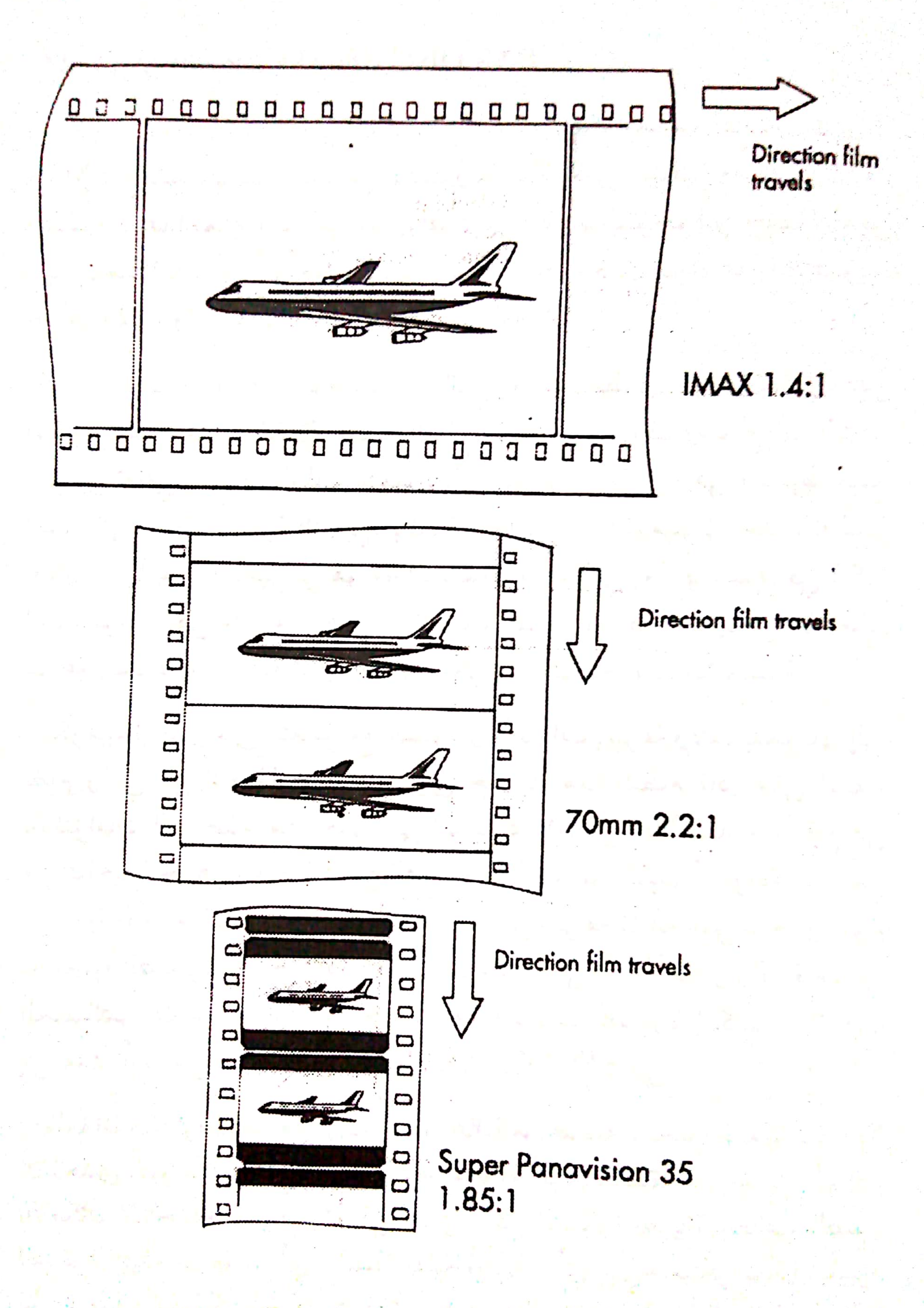
Wide Screen

2.2:1

70mm film

2.35:1

35mm film
Anamorphic projection



Direction film travels
IMAX 1.4:1
Direction film travels
70mm 2.2:1
Direction film travels
Super Panavision 35
1.85:1

23: تفريق اللقطات PARTING SHOTS

ستشهد صناعة السينما تغييرات كبيرة خلال السنوات العديدة القادمة. والسبب هو الإنتاج بالحاسوب والوسائل الإلكترونية. هنا يكمن مستقبل وسائل الإعلام، وطالما أن هذا يمثل اهتماما حيويا لصانعي الفيلم الموجودين حاليا والذين سيأتون مستقبلا، أود أن أختم الكتاب بأفكار الخاصة حول اتجاه عملية التصوير، صناعة الفيلم والكومبيوتر خلال السنوات القادمة.

كأداة وكنظام، قدم الكومبيوتر فنانين يعملون بطرق جديدة تماما تخص الاقتراب من العملية الخلاقة لصنع الفيلم. وكما هو معروف ومتوقع أن الابتكار تتم بلورته في الدماغ، لذلك صممت البرامجيات للفنانين وهي تستنبط صنع البيئة التي تحاكي عملية التخيل. بطبيعة الحال، فإن الكومبيوتر بحد ذاته ليس جهازا قادرا على التخيل بل هو محدد بالمعلومات التي يغذيها الفنان في ذاكرة الكومبيوتر. لكن متى ما حصل ذلك، فإن الصور والأصوات يمكن أن تعالج ببراعة وبسرعة وانسيابية للدرجة التي يمكن مقارنتها بخيالاتنا الشخصية.

الكومبيوتر قادر على التعامل مع الصور والأصوات بسرعة وذلك بتحويلها إلى نظام رقمي من الأصفار والأرقام. إلى حد ما، هذا النظام قادر على الإبقاء بالالتزامات التي صنع من أجلها على المستوى العالمي، فالأصفار والأرقام هي من الناحية الجوهرية وحدات من الصورة أو الصوت. الفيلم أو لوحة زيتية هي في نهاية الأمر مركبة من نفس الوحدات تعرض بطريقة تشابه عمل سحري تقوم به الجنية الصغيرة المرحة. إذا كان هنالك عدد وافي من الأصفار والأرقام. فإن الخصائص النوعية لتوالد الإنتاج المتعلقة بالصوت الصورة بإمكانها أن تذهب إلى مدى أبعد من قدراتنا على استبيان ذلك التكاثر الإنتاجي.

طالما أن الذاكرة الرقمية تقترب بكفاءة عالية من طريقة تسجيل المعلومات، إلا أن إحدى أكبر مناقبها هي كونها وسيط مطواع فوق العادة. على سبيل المثال، بالإمكان استخدام الكومبيوتر في تغيير شكل الصورة بطريقة تخالف الصور الفوتوغرافية، لوحة أو أي واسطة تقنية أخرى. أي شيء مبتكر يمكن تغييره بشكل فوري، ويمكن أيضا استيراد أي رؤية من النسخ المصممة السابقة وإلحاقها بالنسخة الجديدة. سيجد الفنانون بان هذا سيتيح لهم تصميما واستنباط أصوات

وصور بطرق جديدة.

إن هذا ممكن تماما وإلى مدى بعيد مع الآلات الموسيقية الإلكترونية. متى ما حوّل الصوت إلى نظام رقمي، فإن المعلومات الرقمية يمكن أن تغير شكل أو مظهر أو مقطوعة مع الانتفاع من أزرار التحكمات لصقل الصوت.

يمكن استخدام الكومبيوتر أيضا في تحليل "الموجة الجيبية" أو أي وصف موضوعي للصوت. استخدام التخطيطات التصويرية أو الرموز كالعلامات الموسيقية يتيح للمركب بعدئذ كتابة وصف معدل حيث يستطيع الكومبيوتر أن يسمعنا الصوت الجديد بعد تعديله مباشرة. مع كلتا الطريقتين، فإن الآلات الموسيقية التقليدية يمكن أن يعاد استنباطها بطريقة دقيقة في الكومبيوتر وتمضي إلى مدى أبعد من القدرات العادية لتلك الآلات الموسيقية. بالإمكان عزف مقطوعات الكلارينت من خلال آلة الكيتار المركبة أو أن تجمع الآلتين معا لابتكار صوت موسيقي لم يكن موجودا قبل ذلك مطلقا.

إن نفس هذه الفسحة الواسعة من الحرية الابتكارية هي في نهاية الأمر ممكنة مع الصور، والآن: جهاز الكومبيوتر ثلاثي الأبعاد المتخصص بتحريك الصور "هو التعبير المتكامل الأشمل لهذه الفكرة. بينما نلاحظ أن مديات الذاكرة ومعدل سرعة العمليات الكومبيوترية ما زالت بحاجة إلى تذليل، لكن يبقى التقدم التقني يتطور بسرعة مثيرة للإعجاب.

إحدى أهم الأشياء المثيرة للإعجاب حول مصممي الصور والتخطيطات في الكومبيوتر هي الكيفية التي يستخدمون بها الجهاز لتفسير الصورة. إذا كان الكومبيوتر قد تمت برمجته لمتابعة قوانين الجاذبية الأرضية ومؤثرات طبيعية أخرى، فإن تحريك سيارة تسير بطريقة الصور المتحركة ستتضمن الحركة البالستية الصحيحة (*)؛ مثل عوامل الريح وتأثيرات الاحتكاك التي نواجهها في الطريق. إن بإمكان البارامیتر أيضا أن يغير بشكل جذاب لإنتاج صور متحركة تتبع قوانين الجاذبية في عالم خيالي. ربما يبدو هذا تماما كوصفة للاقتراب من الاختراع، لا توجد هناك حدود للطريقة التي يمكن بها برمجة الكومبيوتر. وكما أن تحريك الصور -ثلاثية الأبعاد أصبح أكثر تعقيدا وتطورا كذلك هو الحال

(*) البالستية – القذائفي. المترجم

الذي سيكون عليه فن البرامجيات كوسيلة من وسائل التعبير الشخصي. وسيكون هنالك دائما فنانون يستخدمون الكومبيوتر بشكل متزامن ومتحد مع الأعمال اليدوية البارعة.

طالما أن التحكم في نهاية الأمر بالحرية الفنية وحرية تصور الأشكال والصور فإن ذلك يتبلور كنتيجة لا بد منها هو منظور مثير، إن من أكثر التطورات التي تحث على ذلك هي تلك القوة الهائلة للابتكار ستكون في متناول أيادي الأشخاص من خلال الكومبيوترات الشخصية وسيجد المخرجون لأول مرة أن الأجزاء الحاسمة في عملية الإنتاج السينمائي ستكون بمتناول أي شخص تقريبا. إنتاج فيلم للصور المتحركة، عادة ما يتطلب مختبرات، استوديوهات للصوت، أجهزة تصوير باهظة الثمن ومختبرات طبع ، كل ذلك بالإمكان عمله بالتصاميم والبنيات الرقمية على منضدة داخل البيت. إن دلالات النجاح ستتحقق متى ما امتلك أناس عاديون التكنولوجيا لصنع وتوزيع الصور، المخرجون المستقلون أو حتى المخرجون ذوي الخبرات المتوسطة سيكونون قادرين على الوصول للمشاهدين دون أي تدخل للقوانين والاعتبارات الخاصة بالسوق الضخمة. إذا ما تحقق ذلك، فإن هذا النوع الجديد من شعبية الاستخدام الكومبيوتري ربما ستكون من أهم التطورات على المدى البعيد التي ستنبثق من وادي السليكون (*). إن البديل الجاد لعملية التوزيع ذات القنوات الصارمة لا يزال بعيدا، لكن هناك الكثير من الفرص الحالية تظهر حديثا. في المستقبل، بإمكان مخرجي الأفلام أن يتوقعوا توصيفات لمهن جديدة من أن تظهر لشغل الحلقات بين الكومبيوتر والفيلم من الناحية التصميمية. المخرجون المحبطون من الجانب التجاري لصناعة السينما، ربما يجدون بأن من أكثر المناطق خصوبة لاستنباط مواضع تحدي تكمن في التصور الكومبيوتري، والتخطيط التصويري أو المونتاج ربما تكون هذه هي الطريقة التي أمامك للبقاء فاعلا (وقادر على الإيفاء) بينما تستمر بعملك الشخصي.

واحدة من المناطق التي يتمحور حولها التنامي هو التصميم الإلكتروني للإنتاج. عند هذه النقطة فإن CAD ليس شائع الاستخدام من قبل مصممي الإنتاج التليفزيوني والسينمائي، مع ذلك فهو يشكل تكنولوجيا ناضجة وقادرة على

(*) مركز يضم أغلب شركات الحاسوب في الولايات المتحدة ويقع في ولاية كاليفورنيا. المترجم

الإيفاء بتصميم المناظر. عندما يتمكن المديرون الفنيون ومصممو الإنتاج من اللحاق بالحلقات التي كانوا يفتقدونها، فإنهم سيكونون بحاجة إلى مساعدين مؤهلين للعمل بالكومبيوتر. منطقة أخرى ذات علاقة تستحق الاهتمام هو إنشاء الألواح القصصية إلكترونيا عن طريق استخدام أدوات التقديم المتاحة في الكومبيوترات الشخصية. إن هذه هي خدمة أخرى ليست في المتناول في الوقت الحاضر (مع أنها قد تكون كذلك في أي وقت) وذلك بسبب أن صناعة السينما انبثقت قبل التكنولوجيا. على أية حال، عندما تأتي التغييرات، ربما ستكون متهورة. مثال، عندما بدأ المونتاج التليفزيوني يحل محل المونتاج السينمائي في السبعينات، أغلب الصناعة تحولت نحو أشرطة الفيديو في ظرف سنتين أو ثلاث.

هذه التنبؤات تقلق الكثير من صانعي الفيلم، طالما أن التكنولوجيا الجديدة لم تضمن أبدا مستويات أفضل من الحرف ذات المهارات العالية أو تضمن المحتوى. غالبا ما كان هدف التطورات التقنية هو النتائج الأسرع والأرخص.

أي مخرج يمتلك بين جوانحه حبا كبيرا للصورة الفضية و لتصوير وقطع الأشرطة الفيلمية، فإنه من الصعب التطلع إلى الأمام نحو الوقت الذي تصبح فيه المهارات التي اكتسبتها بمشقة غير مستخدمة. لكن ما يزال، الكومبيوتر يوفر بعض المتع ، والتي أصبحت قابلة للامتلاك مثل كاميرا الفيديو، الإنارة ومسند الكاميرا Tripod، كما أعلمني أحد أصدقائي الذي يعمل في التخطيطات التصويرية في الكومبيوتر، بأنه يستطيع أن يبتكر مشهد صور متحركة مصحوب بصوت بالكومبيوتر خلال أمسيتين فقط. فهو يمتلك الكومبيوتر على أية حال، فإن نفقاته الإنتاجية هي كلفة برنامج الكومبيوتر الذي يعمل عليه. دون وجود الكومبيوتر فإنه لا يستطيع صنع إنتاج معقد مشابه.

المخرجون الذين لا يستطيعون تصوّر الجلوس داخل غرفة والتعامل ببراعة أمام شاشة "المونيتر" ينبغي أن لا يقلقوا على أن الكومبيوتر يمثل منافسا لصناعة الفيلم التقليدية. بالرغم من كل الحرية الابتكارية التي يمثلها فإن صنع الصور على الكومبيوتر لا يمثل بديلا عن المكافئات المترتبة على التوثيق والتفاعل مع العالم الحقيقي. هذا يتطلب كاميرا وفضول يلهم الصناعة الأفضل للفيلم.

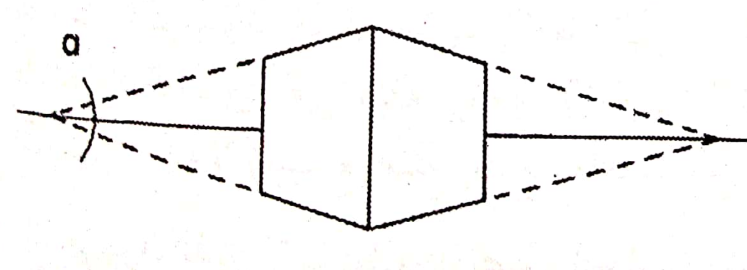
ملحق زاوية عرض الصور على الشاشة

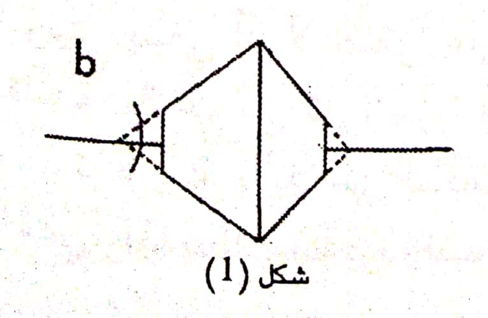
APPENDIX: CAMERA ANGLE PROJECTION

استنبط المدير الفني هارولد ميكلسون الطريقة التي سنطلع عليها بعد قليل والخاصة بعرض زاوية مسقط الكاميرا والتي عرضها على فنان تخطيطات الإنتاج كاميلي أبوت، واعتقد أنها متى ما أتقنت فإنها ستكون حتما تكنيكا مفيدا لمعاينة مخططات المناظر ومكان الكاميرا خلال التصوير.

من الناحية الجوهرية عرض زاوية مساقط الكاميرا هي طريقة لأخذ المعلومات المتعلقة بخريطة المنظر وارتفاعاتها لغرض رسم خريطة منظور واحد استنادا إلى قواعد المنظور الخطي. والمنظور الخطي هو "انسحاب كافة الخطوط المتوازية وحافات السطح نحو نفس الزاوية المرسومة على سطح صورة مستوية بطريقة تتجمع بها في نقطة تلاشي واحدة".

الزاوية التي تنسحب نحوها حافات السطح وخطوطه المتوازية هي عين الطريقة التي يحدد البعد البؤري للعدسة من خلالها درجة التجمع في صورة فوتوغرافية. الشكل (1) يوضح كيف يبدو صندوق من خلال عدسة ذات بعد بؤري طويل أشير إليها بالحرف "a" وكيف يبدو بعدسة زاوية –واسعة "b". لاحظ بأن الزاوية المتكونة قرب نقطة التلاشي هي أصغر من أن تستخدم في عدسة ذات بعد بؤري طويل، وإذا ما راجعت الجدول الخاص بالمصورين السينمائيين الأمريكان سترى بأن هناك قائمة بالعدسات توضح زوايا المنظر (الارتفاع والعرض) خاص بالعدسات الأساسية ذات الأبعاد البؤرية الشائعة. والنقطة الواجب تذكرها بهذا الصدد هي أن زاوية المنظر لأي عدسة يمكن أن تستخدم لتحديد درجة التجمع في رسم منظوري. إذا ما استمرينا في تخطيط





شكل (1)

تلك الأبعاد على خريطة مضيفين إليها الارتفاع بناءا على زوايا الكاميرا لعدسة حددت لنا إضافة إلى تحديد نسبة الارتفاع إلى العرض (والذي يعني درجة التجمع) عند ذاك نستطيع أن نصنع رسم منظوري. وهذا ما نعنيه لصنع رسم خاص بمسقط أي كاميرا ذات عدسة وزاوية محددة سنحتاج إلى صورة فوتوغرافية بسيطة أو مخطط لخريطة المكان مع ارتفاعه أو الأبعاد المتعلقة بالنقاط الأساسية لذلك المكان يتم قياسها في الموقع الحقيقي. يمكن أن يكون المسقط إما ثنائي أو ثلاثي الأبعاد. ففي حالة وجود لقطة تتطلب من الكاميرا أداء حركة "تلت إلى الأعلى أو الأسفل" بأقل من 25-30 درجة من مستوى أرض ملساء عندئذ سيكون المنظور الثنائي وافيا تماما لوضع مخطط ذلك المسقط. وعلى أية حال، فإن اللقطات ذات الزاوية العالية أو المنخفضة يجب أن ترسم بمنظور ثلاثي، والذي يعتبر أكثر صعوبة من حيث التنفيذ. في أغلب متطلبات تجسيد التصور، المنظور الثنائي يكون وافيا وهو النظام الذي سنوضحه بالرسوم. في الوقت الحاضر لا يوجد كتاب أو فصل دراسي يدرّس المنظور الثلاثي ولكن يمكن تعلمه فقد من المتخصصين في هذا المجال مثل المدير الفني أو رسام تخطيطات الإنتاج.

أدوات وضع مخطط المساقط Tools for Projection

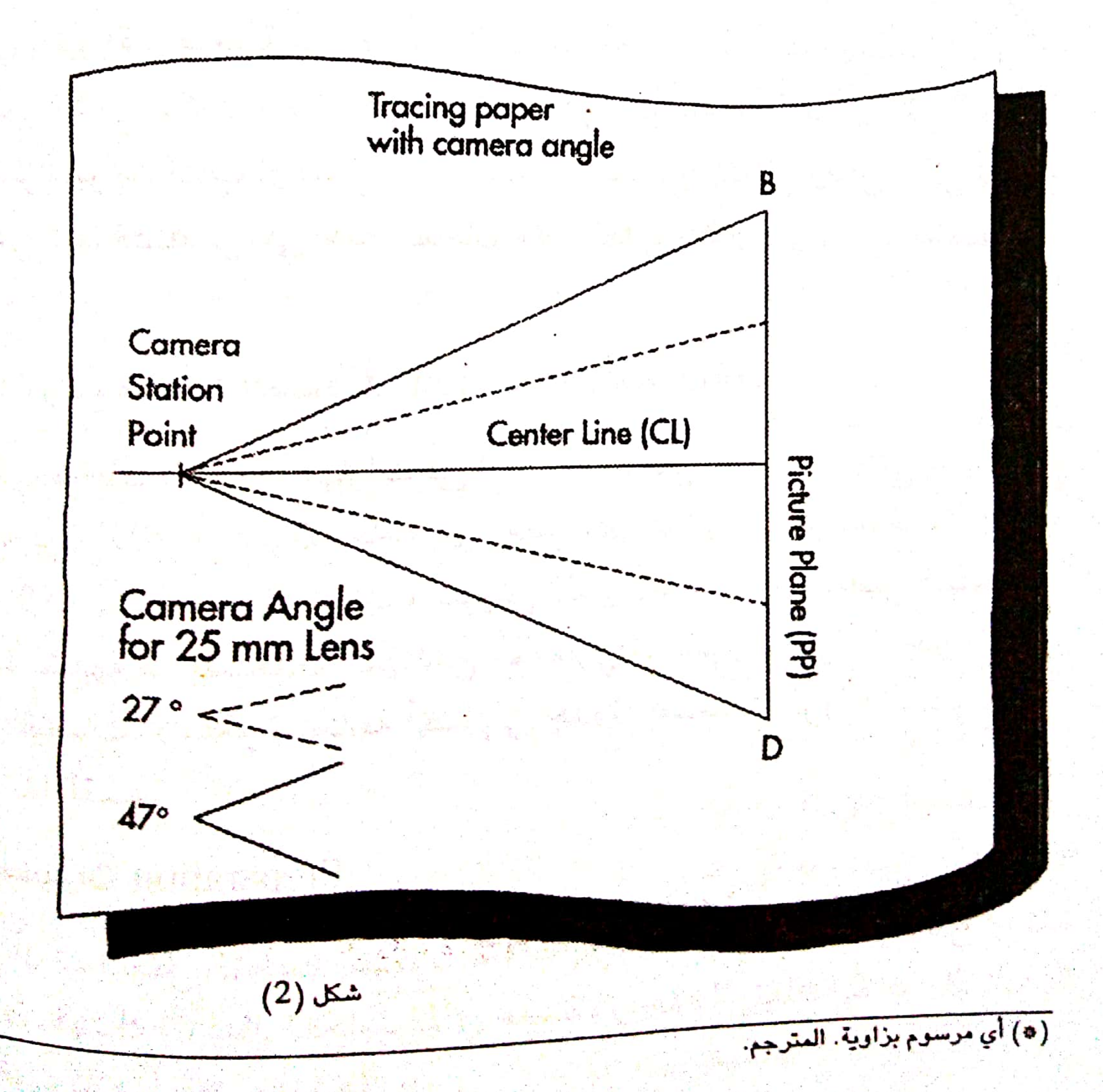
يتطلب مخطط المساقط مهارات في الرسم الهندسي تشابه تلك التي يتمتع بها المعماريون لذلك فستكون بحاجة إلى بعض أدوات الرسم الأساسية: مثلث ذو زاوية 90، المنقلة، ورق شفاف، دبابيس للتثبيت، مسطرة (يفضل استخدام واحدة مشابهة لما يستخدمه المهندس المعماري)، قلم رصاص وفرجار تقسيم لنقل القياسات. وستكون بحاجة أيضا إلى جدول بعدسات الزوايا المطبوع في نهاية هذا القسم.

التحضيرات Preparation

قبل أن تبدأ بعمل المخطط ستكون بحاجة إلى رسم زاوية الكاميرا على ورقة شفافة. فهناك زاويتان للكاميرا لأي عدسة، واحدة لارتفاع الكادر والأخرى للعرض وكلاهما يقاس بالدرجة.

نختار الزاوية التي سنستخدمها مستندين على الفكرة العامة التي نمتلكها عن حجم اللقطة. وطالما أن الموقع الذي سنرسم له مخطط المساقط هو موقع داخلي صغير يفضل أن نرى قسما معقولا من الغرفة فإن عدسة-واسعة تكون مناسبة. بناءا على ذلك فإن عدسة من قياس 25 ملم ستكون مناسبة لرسمنا هذا. سنستخدم 1.85.1 كمقياس نسبة العرض إلى الارتفاع كما هو موضح في الشكل (2).

وبسبب زوايا مسقط الكاميرا التي ستنقل لاحقا إلى الخريطة فينبغي عليك أن ترسم الزاوية بشكل كبير للدرجة التي تستطيع أن تغطي جزءا معقولا من المخطط المرسوم. الخط الخارجي المزوي(*) يمثل عرض الفضاء الذي تراه الكاميرا وهو بزاوية مقدارها 47° . الخط الداخلي المتقطع



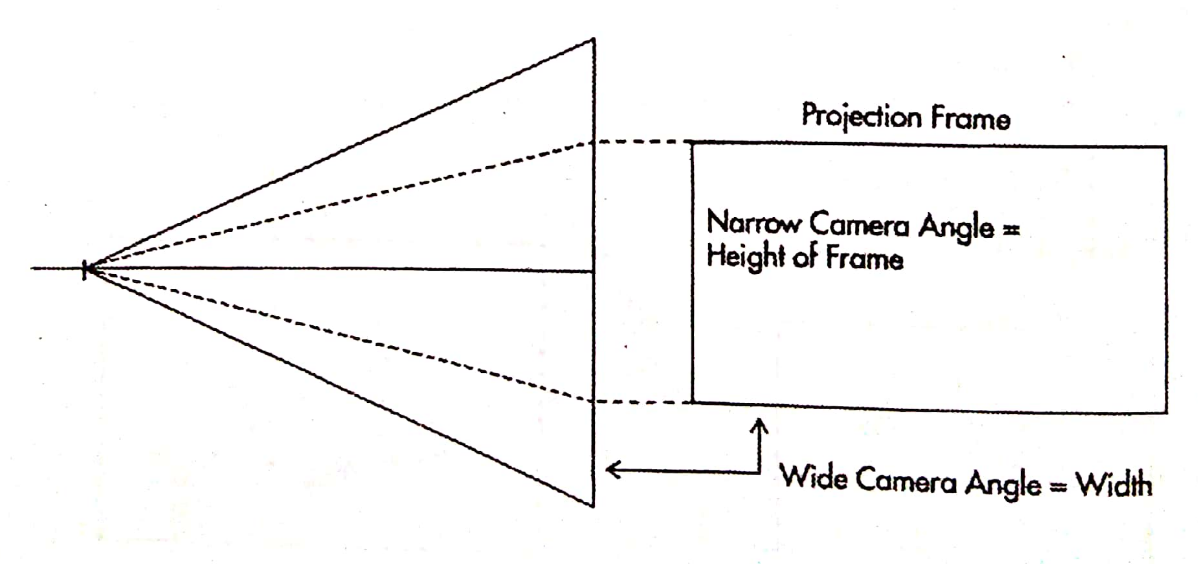
شكل (2)

(*) أي مرسوم بزاوية. المترجم.

يمثل ارتفاع الفضاء الذي تراه الكاميرا وهو بزاوية مقدارها 27° وضعت الكاميرا في النقطة التي تتجمع عندها خطوط الزاوية وتسمى "نقطة موقع الكاميرا" ويرمز لها (SP) وتمثل موضع الكاميرا. وضع خط إضافي نازلاً من أسفل مركز الزوايا، ويطلق عليه خط المركز ويرمز له (CL). يمثل الخط المركزي اثنين من الأشياء: الأول عُرض الكادر والخط الأفقي لارتفاع مستوى الصورة. الخط (BD) هو الخط المتعامد مع خط المركز وهو ما يطلق عليه ارتفاع الصورة ويمثل المنظر الذي نحن بصدد رسمه.

طالما أن العلاقة بين هذه الأبعاد هي نسبة عرض الصورة إلى ارتفاعها، فإن الزوايا تتغير مع البنية. الشكل (3) يوضح العلاقة بين زوايا الكاميرا و"aspect ratio" مستوى المساقط وهو الكادر الذي يرسم بموجبه المنظور.

بإمكاننا الآن أن نضيف الخط الأفقي FG إلى إطار المساقط في الشكل (4) كما هو مبين الحال مع رسم خطي للمنظور، أما الخط الأفقي فيمثل مستوى نظر المشاهد والذي يعني في موضوعنا هذا الكاميرا. بما أن ارتفاع الكاميرا عن الأرض 4 أقدام فإن خطنا الأفقي هو أيضا يرسم بارتفاع 4 أقدام في الصورة، وبعبارة أخرى فإن أي شيء في الصورة يتلامس مع الخط الأفقي فإن ذلك يعني أن ارتفاعه 4 أقدام.



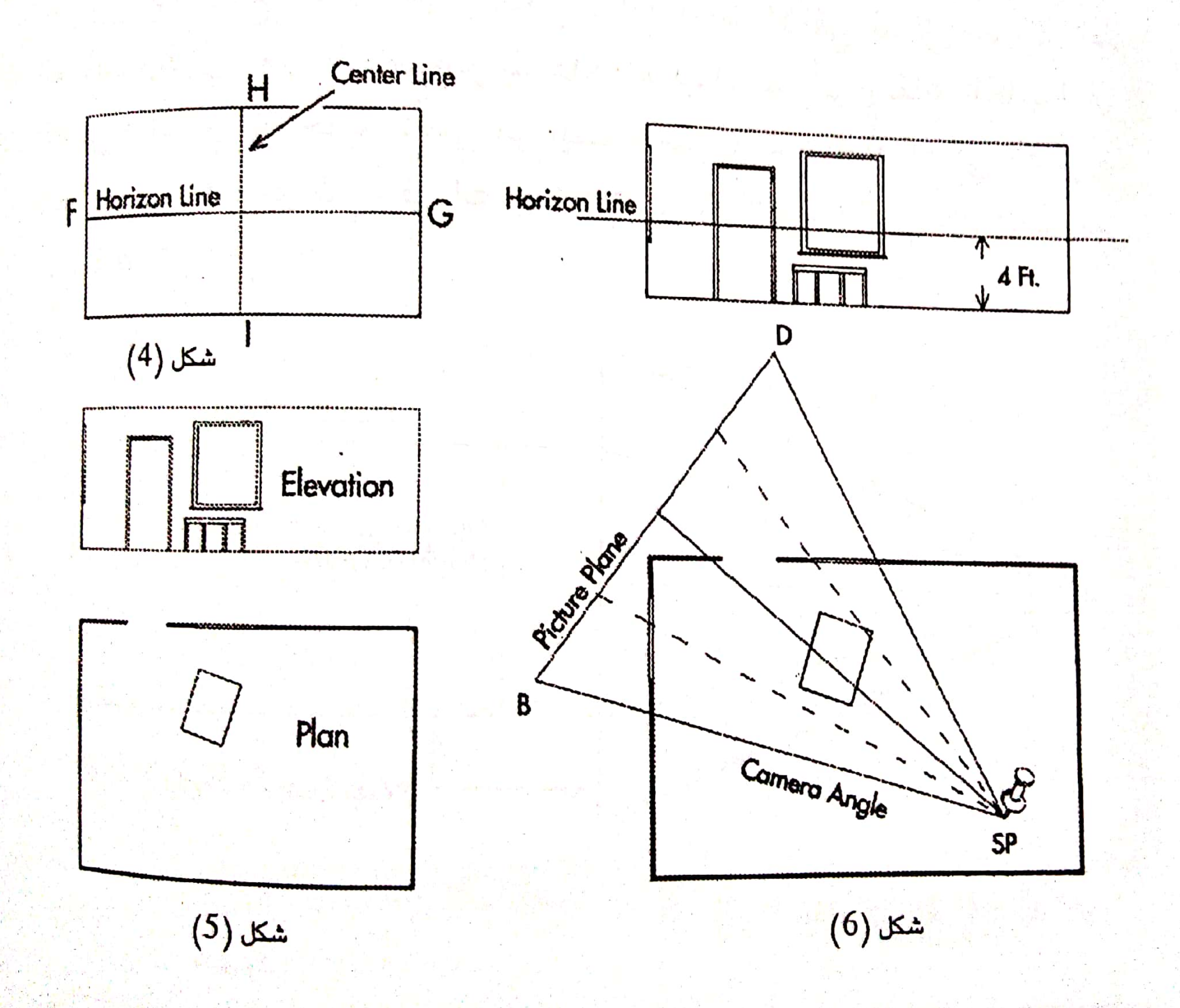
شكل (3)

(*) نسبة العرض الى ارتفاعها. المترجم.

سنضيف أيضا خطا عمودي HI والذي يشطر عمودياً الخط الأفقي في مركز الإطار. الخط العمودي قد يمثل خط المركز للعرض في "aspect ratio". الخط الأفقي FG يمثل خط الأفق.

الخطوة التالية هي أن نضع الخريطة على لوح سميك للرسم الشكل (5) ونضع دبوس في مكان موضع الكاميرا.

أصبحنا جاهزين الآن لتأطير اللقطة مستخدمين زاوية العدسة على ورقة شفافة. ضع الزاوية فوق الخريطة كما هو مبين في الشكل (6) ووجه الزاوية حتى يتضمن عرض الزاوية جزءا من المنظر الذي تحبذ رؤيته في الرسم النهائي. أنقل موضع الكاميرا أو "نقطة موضع الكاميرا SP وضع الدبوس عند هذه النقطة وسيكون في المتناول عندما نضع المسطرة بموازاة «نقطة موضع الكاميرا» في خطوة لاحقة.



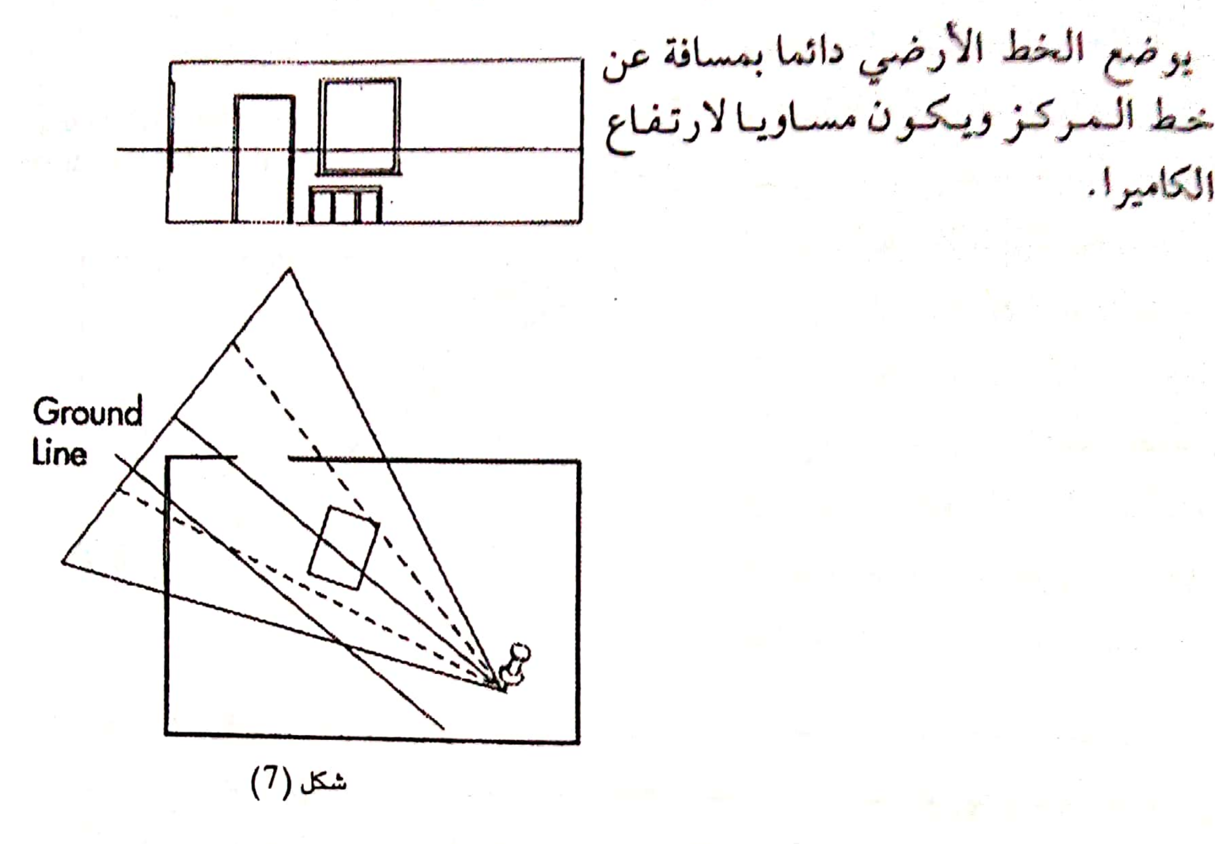
شكل (4)

شكل (5)

شكل (6)

في الشكل (7) نضيف الخط الأرضي ونرسمه موازيا إلى خط المركز والغرض من ذلك هو لتحديد أمكنة الأشياء التي تحدثنا عنها -الباب، المنضدة، شخص أو أي شيء آخر في الغرفة- والتي تلامس الأرض.

يوضع الخط الأرضي دائما بمسافة عن خط المركز ويكون مساويا لارتفاع الكاميرا.

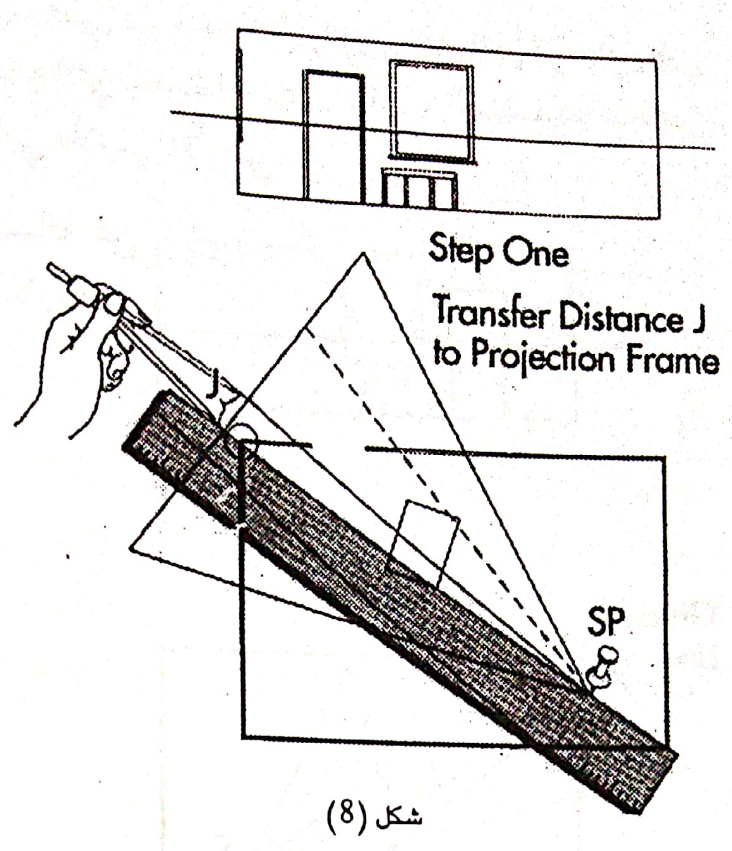


شكل (7)

البدء بوضع المساقط Beginning the Projection

أصبحنا جاهزين الآن لنقل النقاط من الخريطة إلى إطار المساقط. نبدأ أولا بتوطيد موقع الأرض الخاص بواحد من العناصر الموجودة في تلك الخريطة. هذه العملية تتم بمرحلتين وسيتم تكرارها لعدة مرات كلما رسمنا شيئا موجودا في الخريطة مجسداً من حيث الارتفاع.

الخطوة الأولى: "تحديد العرض" سنبدأ بإطار المساقط. من قواعد الممارسة العملية المتعلقة بزاوية مساقط الكاميرا تكمن بوضع خطوط جدار داخل المنظر لأن ذلك سوف يساعدك على تأسيس صلة بين كافة الأشياء الأخرى التي ستضعها بالمخطط، إضافة إلى أن الجدار الذي يرسم في زاوية من غرفة سيوطد الشكل الأساسي لها.



شكل (8)

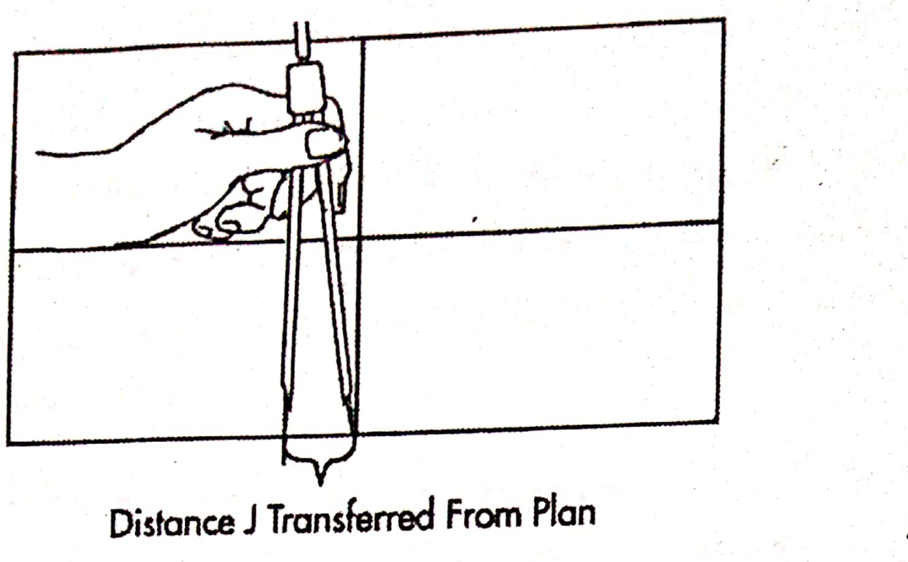
الزاوية التي سنعمل عليها في الخريطة بدائرة في الشكل (8). تتألف الخطوة الأولى من محاولة اكتشاف المكان الذي ستسقط عليه الزاوية يمينا أو يسارا على مخطط رسم المساقط. لإنجاز ذلك خذ مسطرة وارسم بخط مستقيم من الزاوية نحو مكان الكاميرا. هنا يأتي دور الدبوس الذي نضعه في مكان الكاميرا حيث سيقوم بتحديد مكان المحور الصاعد منه نحو الزاوية بخط مستقيم.

ما يهمنا في هذه المرحلة هو المسافة على سطح الصورة بين خط المركز إلى النقطة التي تجتاز بها النهاية المستقيمة سطح الصورة ويؤشر عليها بالحرف J في الشكل (8). بالإمكان استخدام فرجار تقسيم المسافة في ورقة المساقط.

ننتقل الآن إلى ورقة المساقط في الشكل (9)، ننقل المسافة J إلى الرسم ويكون قياسها مبتدءا من خط المركز نحو اليسار. علّم هذه النقطة بقلم رصاص. في الواقع أنك تستطيع أن ترسم خطا عموديا خفيفا من خلال هذه النقطة طالما أن هذا المكان مخصص لزاوية الغرفة. ما نحتاج إلى معرفته الآن هي النهايات العلوية والسفلية للجدران.

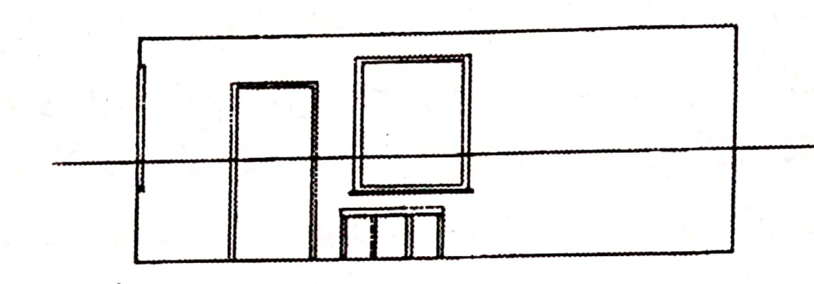
ملاحظة: نستطيع التوقف للحظة هنا للتمعن بالعملية. طالما أن زاوية كاميرا سطح الصورة هي نفسها موجودة على إطار المساقط "كلتاهما اشتقتا من زاوية الكاميرا"، لذلك فإن أي نقطة على يمين أو يسار خط المركز على الخريطة سيقع في نفس الاتجاه على رسم مخطط المساقط:

الخطوة الثانية: "تحديد الارتفاع" خطوتنا التالية هي العثور على النقطة التي

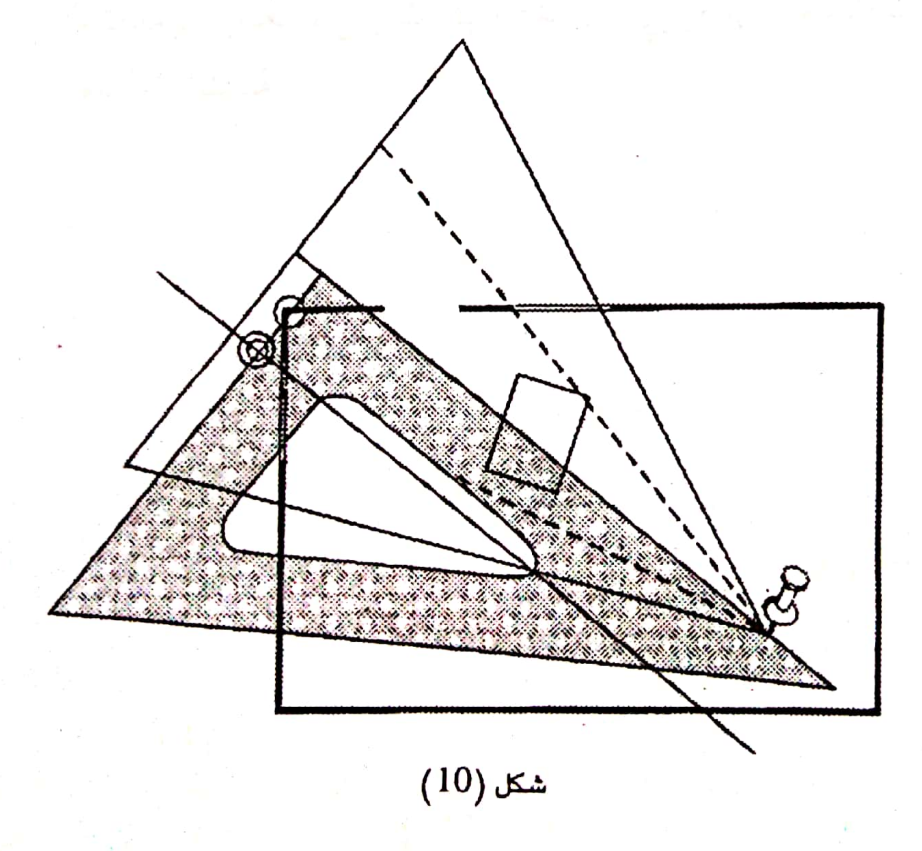


شكل (9)

يلامس بها الجدار أرضية الغرفة. لإنجاز ذلك، ضع مثلثا بشكل متعامد 90^o مع خط المركز كي يتقاطع المثلث مع الزاوية المحاطة بدائرة. عَلِّم النقطة بدائرتين كما هو موضح في الشكل (10).



ننتقل إلى الشكل (11) نأخذ النهاية المستقيمة

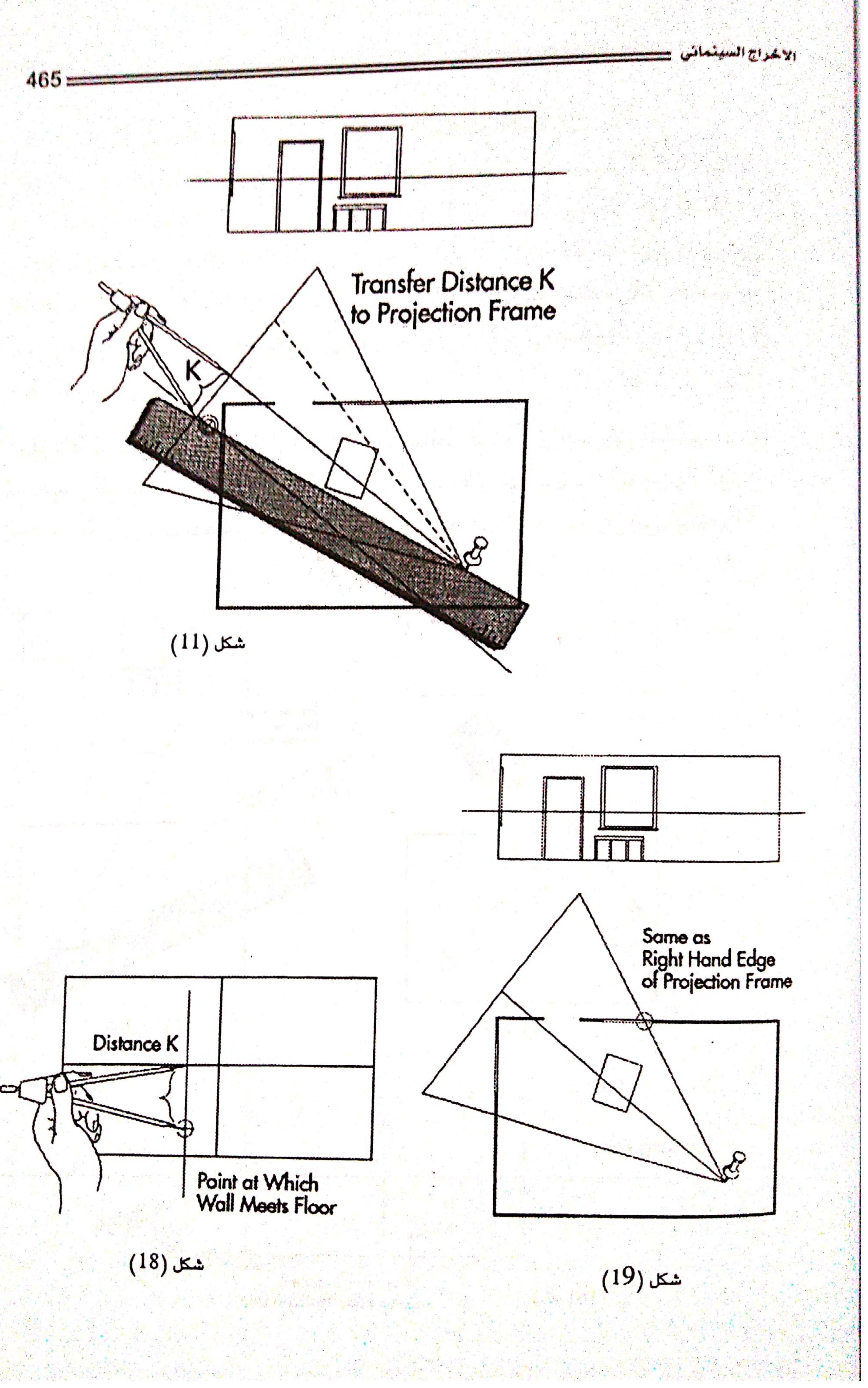


شكل (10)

مرة أخرى ونضعها بشكل مستقيم كي تتقاطع مع نقطة مكان الكاميرا (مكان الدبوس) ومع النقطة الجديدة التي وجدناها على الخط الأرضي. علّم بقلم رصاص المكان الذي تتلامس به هذه النقطة مع سطح الصورة وقس المسافة بين تلك العلامة التي وضعتها بقلم رصاص إلى خط المركز (المسافة K) ثم أنقل هذه المسافة إلى إطار المساقط.

نأخذ هذه المسافة الأخيرة التي تم قياسها (المسافة K) وننقلها إلى إطار المساقط مبتدأين بنقلها على الخط الأفقي نحو أسفله وكما هو واضح في الشكل (12). طالما كنا في الخطوة الأولى قد عثرنا على نقطة اليمين واليسار عند المكان الذي يلتقي عنده الجدران فإن النقطة التي يتقاطع عندها هذا الخط مع المسافة (K) هي المكان الذي يلامس فيه الجدران الأرض. علمت تلك النقطة بدائرة في الشكل (12).

العثور على النقطة الثانية التي يلامس بها الجدار الأرض ستكون مهمتنا القادمة وستمكننا من تحديد نقطة تلاشي الجدار باستخدام الخطوة الأولى. النقطة التي من السهل تحديدها على المخطط هي المكان الذي يتقاطع فيه الجدار مع خط عرض زاوية الكاميرا (حافة اللقطة). هذه النقطة محاطة بدائرة في الشكل (13) وكما ترى فإنها تقع على خط زاوية مستقيمة فإن ذلك يعني استنساخا لعمل الخطوة الأولى، لذا نكون قد وفرنا خطوة. وفي الحقيقة فإن أي نقطة تقع على حافة سطح الصورة لن نكون بحاجة لنقل المسافة لأن كلا خطي زاوية الكاميرا المتعلقين بالعرض يمثلان أحد جانبي إطار المساقط. سنقفز مباشرة الآن إلى الخطوة الثانية.



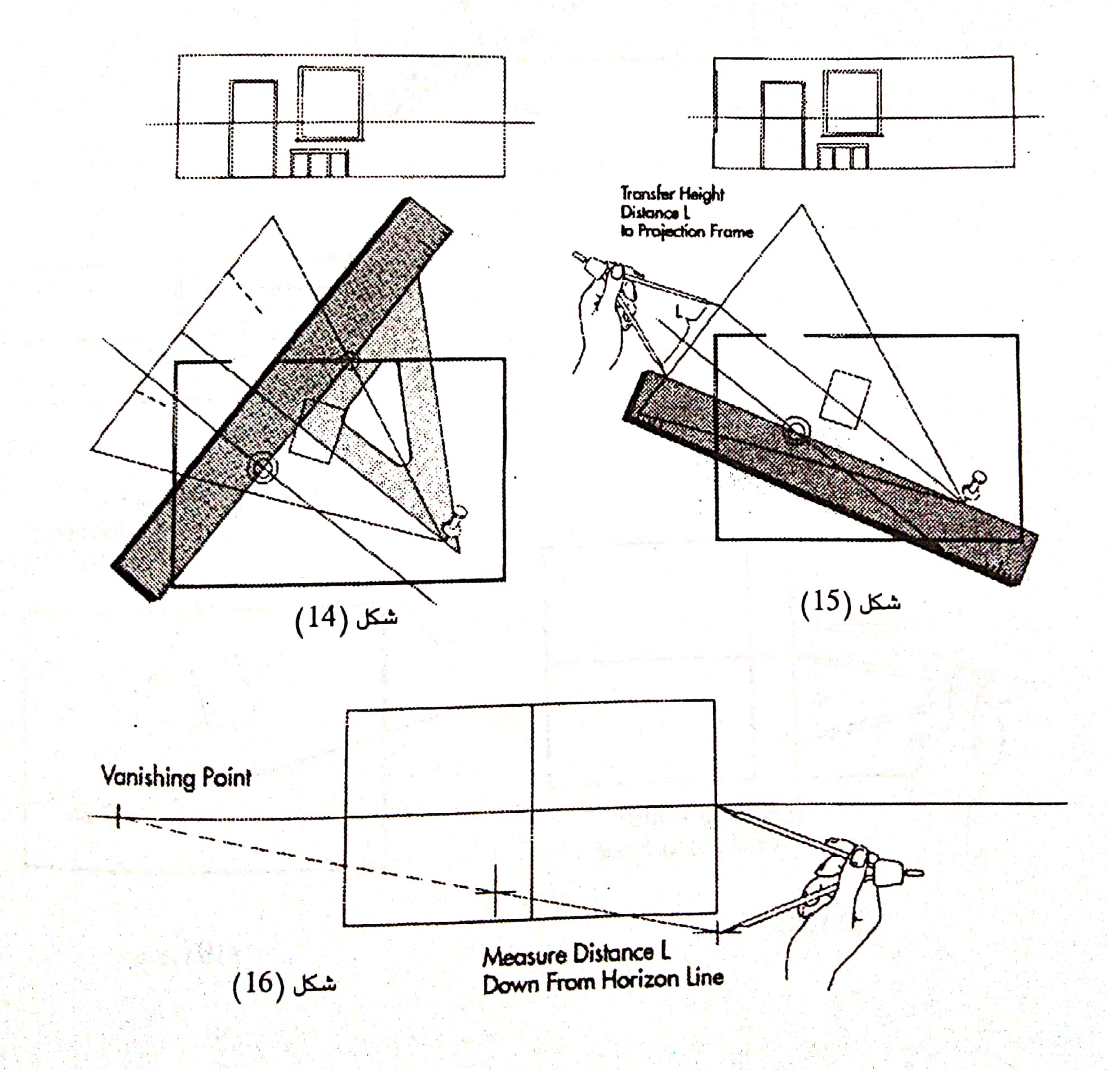
شكل (11)

شكل (18)

شكل (19)

نستخدم طريقة المثلث التي رأيناها في الخطوة الثانية كي نجد في أي مكان تجتاز النقطة المؤشرة بدائرة خط الأرض وذلك باستعمال مسطرة، كما هو مبين في الشكل (14) ستحتاج إلى المسطرة للوصول عبر خط المركز كي تتمكن من وضع علامة على النقطة الواقعة على خط الأرض (محاطة بدائرتين). لإنهاء الخطوة الثانية في الشكل (15) نصف النهاية المستقيمة مع النقطة التي علمتها توا على خط الأرض. وكما فعلنا في السابق، عليك أن تقيس مسافة الارتفاع (L) إلى خط المركز بواسطة الفرجار.

ننقل الآن مسافة الارتفاع (L) إلى إطار المساقط كما هو واضح في الشكل (16)، ثم نقيس المسافة أسفل الخط الأفقي وبموازاة إطار المساقط. (تذكر بأننا قفزنا الخطوة الأولى لأن نقطتنا على الخريطة كانت حول زاوية خط عرض الكاميرا).



شكل (14)

شكل (15)

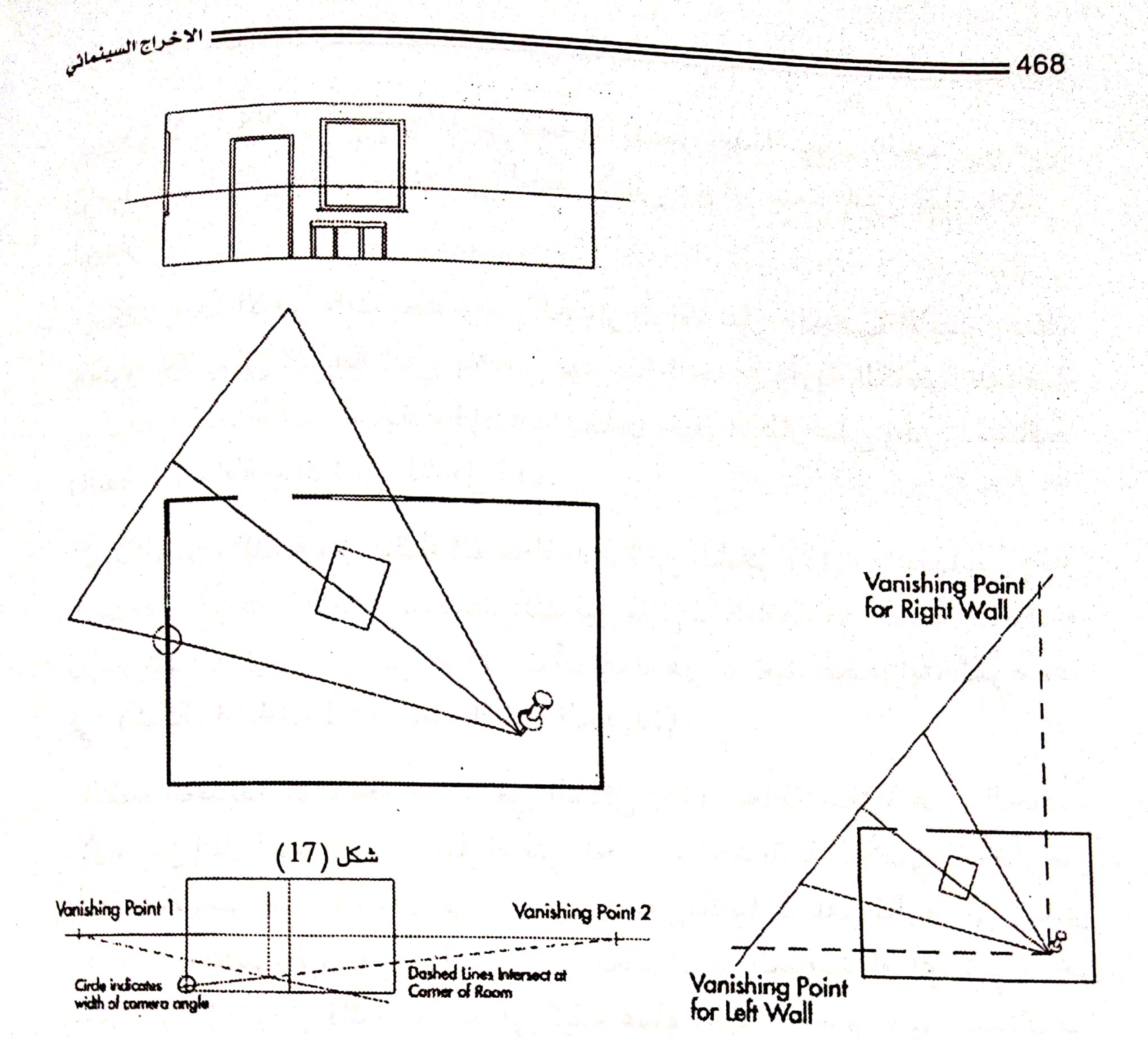
شكل (16)

حددنا الآن مكان النقطتين اللتين تجعلنا نلمس بيدنا اليمنى الجدار. وعن الوصل بينهما ننقل هذه النقطة إلى الخط الأفقي عندئذ سنعثر على نقطة تلاشي الجدار.

بإمكاننا إعادة الإجراءات بخصوص الجدار الواقع على الجانب الأيسر وذلك بالعثور أولا على النقطة التي يلامس بها هذا الجدار زاوية الكاميرا الخاصة بالعرض. كما حصل سابقا، فإن هذا يعادل حافة الإطار على إطار المساقط (النقطة المحاطة بدائرة في الشكل 17).

نعيد الخطوة الثانية مع النقطة المحاطة بدائرة في الشكل (17)، وننقلها إلى إطار المساقط بالفرجار. (طالما قد فعلنا ذلك قبل قليل في النقطة من الجهة المعاكسة للإطار فإن العملية لن تفرض. ما عليك أن تفعله هو أن تعيد الخطوات الموضحة في الأشكال 16,15,14,13 انجاز النقطة الجديدة).

النقطة الجديدة موضحة مكانيا في الشكل (18) محاطة بدائرة على الجانب الأيسر من إطار المساقط. بوصل نقطتي الجدار سنجد نقطة التلاشي للجدار من الجانب الأيسر. قبل الانتقال إلى الخطوة التالية بإمكاننا أن نلقي نظرة على إحدى الطرق المختصرة لإيجاد نقطة التلاشي للجدران أو المناضد أو أي شيء آخر يمتلك هيكلا ذا زوايا قائمة. وهذه هي كيفية عملها: أولا- ارسم خطين يبتدئان من نقطة مكان الكاميرا لكن بشكل مواز لجدران الغرفة، الشكل (19). الآن عليك أن تعثر على النقطة التي تلامس بها هذه الخطوط سطح الصورة عن طريق تمديد خط سطح الصورة. النقاط التي يتقاطع بها الخطان المتقاطعان مع سطح الصورة هما نقاط التلاشي لجدران الغرفة. بعد ذلك نحتاج إلى تحديد ارتفاع كل جدار. لإنجاز ذلك سنستخدم طريقة فنية جديدة.



شكل (17)

شكل (18)

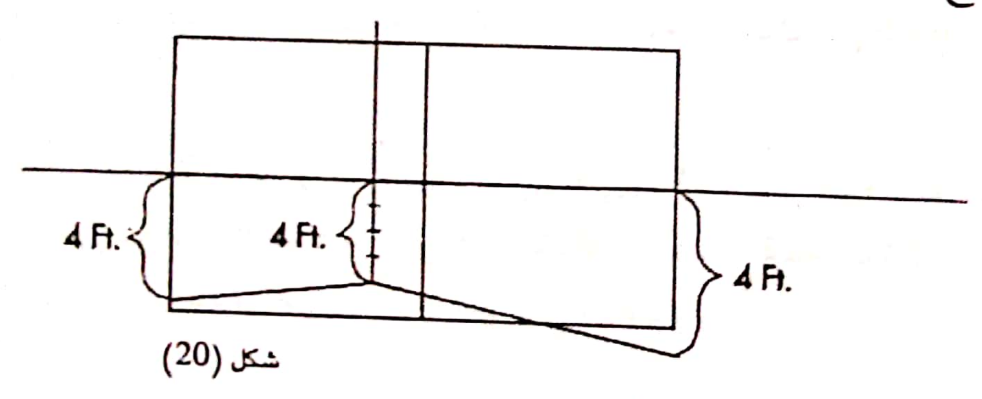
شكل (19)

الخطوة الثالثة: إذا أردنا أن نعين ارتفاع الجدار بإمكاننا الرجوع إلى النقطة الأولى التي حددناها عند الزاوية في المكان الذي يلتقي فيه الجداران. تذكر، بأن خط الأرض وضع على ارتفاع 4 قدم فوق الأرض. لذلك فإن المسافة من أي نقطة على الأرضية إلى خط الأفق على إطار المساقط هو 4 قدم. تم توضيح هذا في الشكل (20).

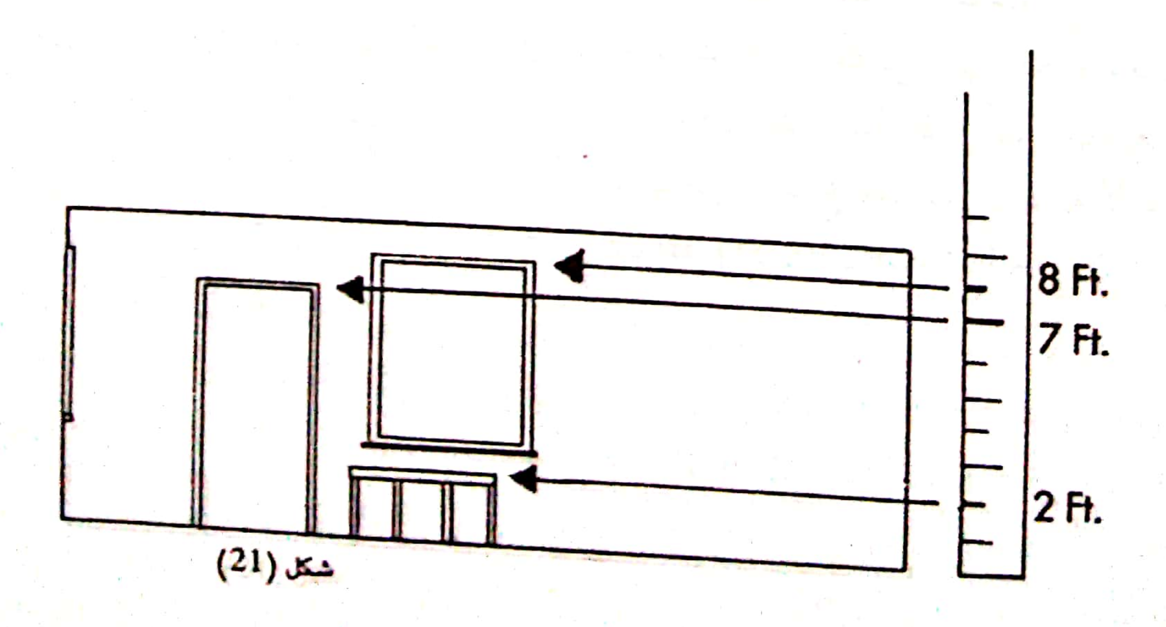
افترض أننا قمنا بتقسيم المسافة من قاعدة الجدار إلى نقطة الأفق إلى أربعة

أجزاء متساوية، فإن كل جزء يساوي قدم واحدة. إن هذا سيكون مفيدا جدا لأننا عندئذ نستطيع استخدام تلك الأجزاء ذات القدم الواحد لقياس المساحات المستقيمة إلى الأعلى والأسفل التي نختارها فوق أو أسفل خط الأفق، أو حتى خلف محيط إطار المساقط. إن هذا سيكون فعالا لأي نقطة من النقاط التي حددناها. في الشكل (20) قسم الخط العمودي عند النقطة التي يلتقي بها الجداران إلى مقادير ذات قياس 1 قدم.

لاستثمار هذه الحقيقة، نراجع الارتفاع لنحدد المكان الذي نستطيع منه قياس طول أي شيء في الغرفة طالما أن الرسم تم بناءا على مقياس دقيق (الشكل 21). باستخدام المقياس المعماري نستطيع وبسرعة تحديد ارتفاع المنضدة: 2 قدم، الباب 8 قدم، وقمة الجدار رسمت على ارتفاع 9 قدم. باستخدام نظام مقاييس هذا نستطيع أن نحدد هذه الأشياء على خريطة رسم المساقط.



شكل (20)



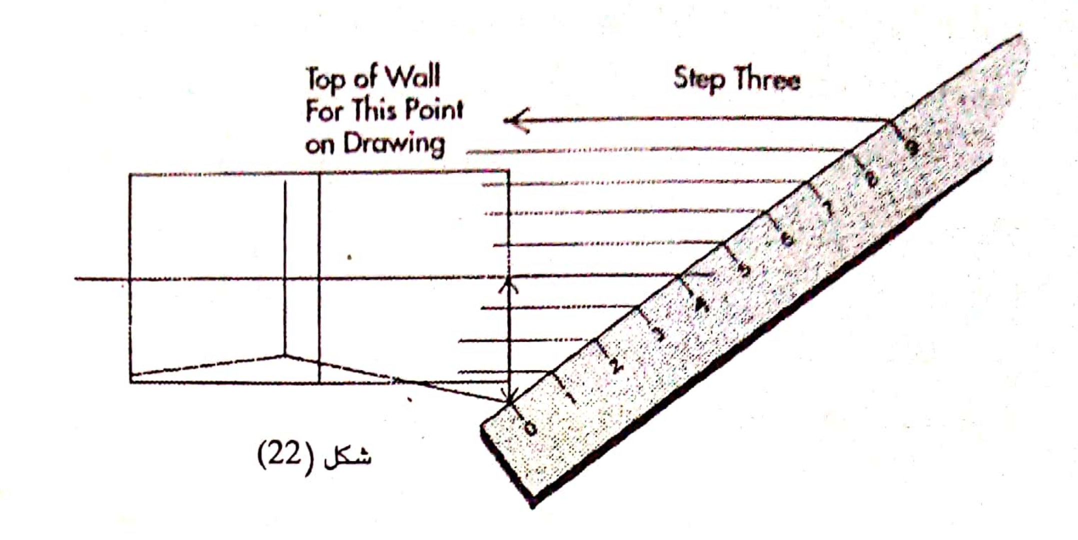
شكل (21)

من المهم أن نتذكر بأن الرسم المنظوري يعني بأن كل مسافة على الجدار ستقسم إلى مقادير ذات أقدام بشكل مختلف. الأشياء الأقرب إلينا ستكون بمقادير أكبر عن تلك البعيدة عنا. من الطبيعي فإن ذلك سيكون مستهلكا للوقت إذا قسمنا المسافات المختلفة إلى أجزاء متساوية، لكن هنالك خدعة نستطيع ممارستها لتسهيل هذه المهمة.

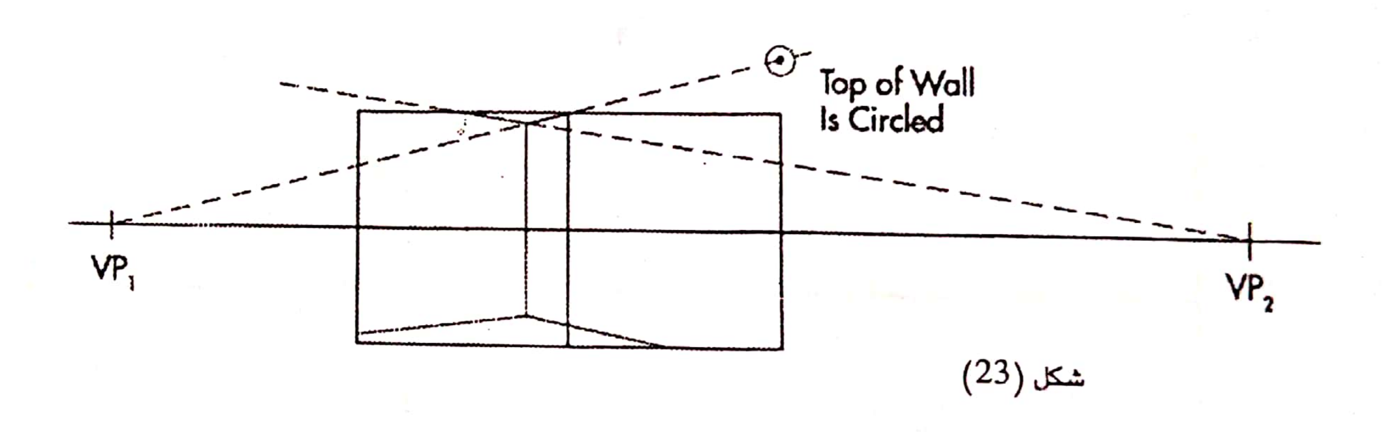
خذ مسطرة معماري واعثر على أي مقياس ذي أربعة وحدات أكبر قليلا من المسافة بين أي من نقاط أرضية الغرفة من الجدار إلى خط الأفق. الآن ضع المسطرة بزاوية كي نقيسه، كما هو واضح في الشكل (22). يمكنك الاستمرار بتأشير مقادير ذات القدم الواحد فوق خط الأفق كلما كان ذلك ضروريا أو أسفل قاعدة الإطار. ستكون هذه الطريقة عملية لأي خط متعامد مع الأرضية، كالجدران، المناضد أو أية أثاث أخرى ذات زوايا قائمة. كما ترى فإن قمة الجدار هي خارج إطار المساقط وتقع عند القدم 9 وتم تأشير ذلك من الخط الممتد من المسطرة.

بإمكاننا إيجاد قمة الجدار المتاخم بنفس الطريقة ثم نصل هذه النقاط مع نقاط التلاشي على خط الأفق، كما مبين في الشكل (23). النقطة المؤشرة بدائرة هي قمة الجدار الذي حددنا موقعه توا بالمقياس المعماري.

لاحظ بأن وصل كلتا نقطتي التلاشي مع قمة كلا الجدارين الخارجيين (الخطوط المستقيمة المتقطعة) فأننا أوتوماتيكيا نجد نقطة السقف في المكان الذي تلتقي فيه الجدران عند الزاوية عندئذ سوف نحصل على فكرة معقولة وجيدة حول الكيفية التي ستبدو عليها الغرفة في التخطيط كما أننا نستطيع أن نضع خطوط الأبواب والنوافذ. وستكون العملية أسرع مما كانت عليه لأننا قد أسسنا نقاط التلاشي التي وضعت على النوافذ والأبواب أسوة بالجدران وعلى نفس السطح الأملس.



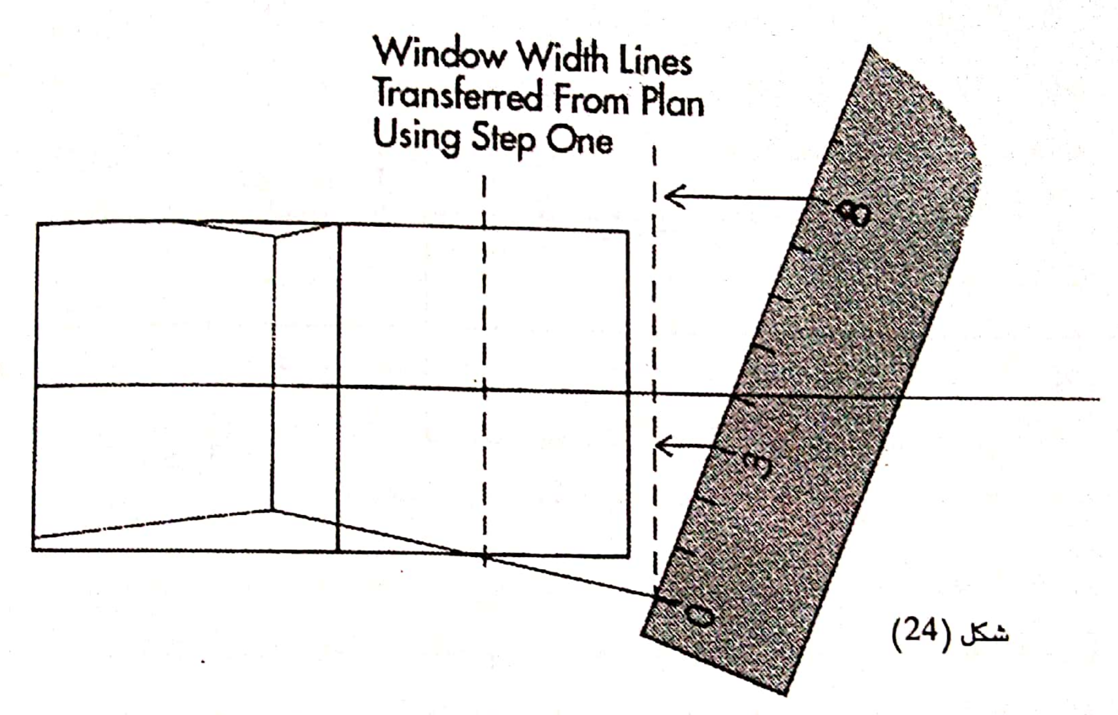
شكل (22)



شكل (23)

عندما نحدد موقع الأبواب والنوافذ فإننا لا نزال بحاجة إلى نقلها من الخريطة لوضعها في مسافة ذات عرض معقول مع الجدران مستخدمين الخطوة الأولى. على أية حال، فنحن لن نكون بحاجة إلى الخطوة الثانية لتوطيد المكان الذي يلامسون به أرضية الغرفة، الآن وقد حددنا موقع خط أرضية الغرفة بموازاة الجدار. من الواضح، أن قاعدة الباب (التي تقع على نفس الخريطة كالجدار) هي نفسها خط أرضية الغرفة. إن خط أرضية الغرفة للجدار مفيد لمساعدتنا على تحديد موقع الأبواب، والشبابيك، وإطارات الصور، أو أية كابينات خشبية من قطع الأثاث التي تلامس الجدار أو أن تكون مصممة كجزء منه. بإمكاننا أن نرى كيف يعمل هذا مع النوافذ على الجانب الأيمن من الجدار.

من الواضح حتى الآن عملية نقل النقاط من الخريطة عن طريق إتباع الخطوة الأولى. (إذا كانت بحاجة لمراجعة الخطوات أنظر إلى الأشكال 8 و9). لذلك سوف نقفز خطوات النقل التمهيدية ونذهب مباشرة إلى إطار المساقط مع الجانب الأيمن من النافذة التي سبق وأن وضعناها على الرسم. وقد تم تأشيرها بالخطوط العمودية المتقطعة في الشكل (24) والتي تمثل كذلك عرض النافذة ومكانها على الجدار. ونستمر على نفس الخريطة للعثور على ارتفاع النافذة عن أرضية الغرفة. لعمل هذا نراجع الارتفاع لنجد أن قاعدة النافذة هي بمقدار 3 أقدام فوق الأرضية وحافتها العليا تقع على ارتفاع 8 أقدام.



شكل (24)

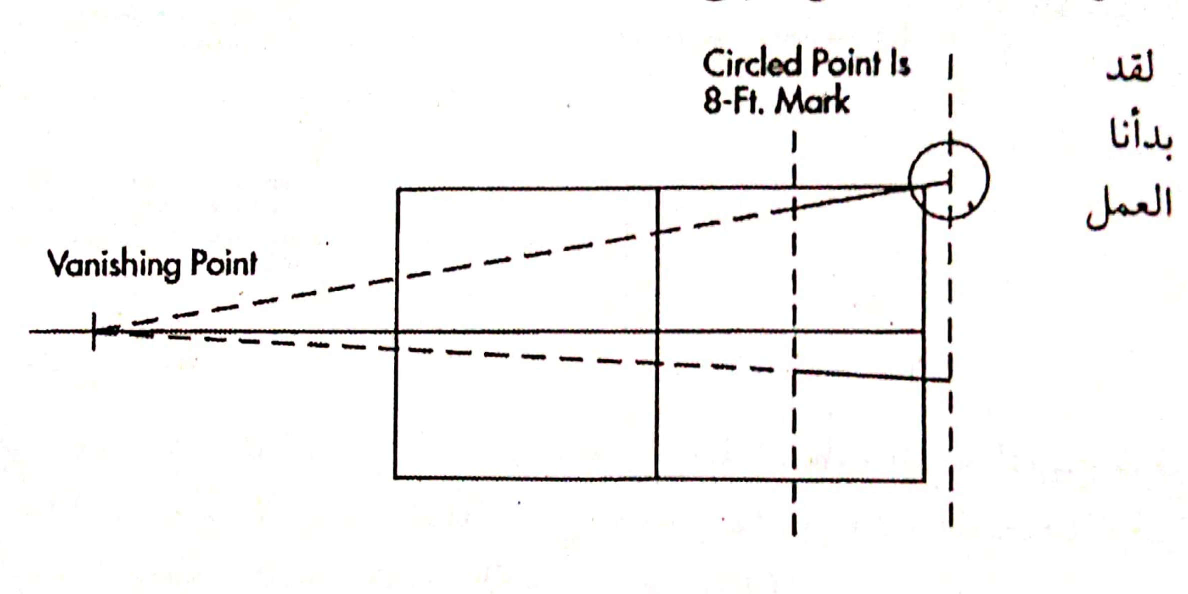
نعود الآن إلى الرسم المنظوري ونستخدم الخـــطوة الثالثة (طريقة المسطرة) لإيجاد قاعدة وقمة النافذة لجانب واحد منها.. نحتاج ارتفاع جانب واحد من النافذة وذلك لأننا عندما نوصل نقاط التلاشي مع النقطة العالية المحاطة بدائرة في الشكل (25) فإننا أوتوماتيكيا نعثر على قمة وقاعدة الجانب الآخر من النافذة. وكما ترى، متى ما أسست نقطة الأرضية ونقاط التلاشي بقي المطلوب منك خطوات قليلة أخرى لوضع وإنشاء ما تبقى من الخريطة والأشياء المرتفعة.

إعادة هذه السلسلة من الخطوات، نضع ما تبقى من النافذة والباب. والنتيجة تراها في الشكل (26).

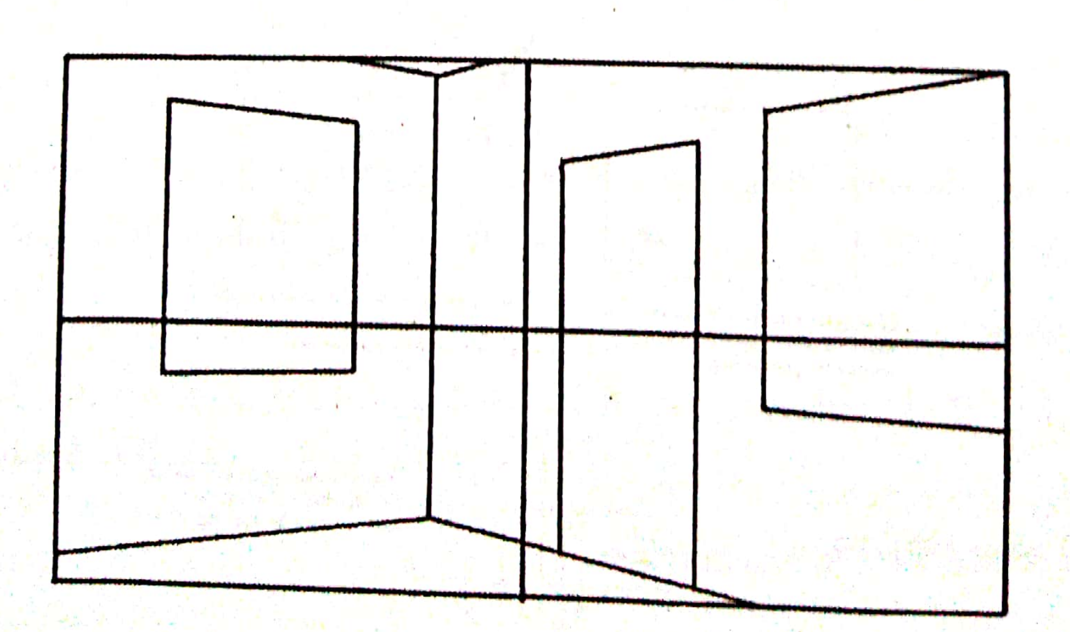
الآن شاهدنا كافة الطرق الفنية المطلوبة لطريقة ميكلسون حول زاوية مساقط الكاميرا، ربما تبدو مربكة في بداية الأمر، لكن متى أصبحت الخطوات الثلاثة مألوفة لديك فإنك ستكون قادرا على إنشاء أي رسم ذي بعدين بكل سهولة.

لكننا لم ننته تماما من التخطيط، يجب علينا أن نضع المنضدة في وسط المنظر. وقد تم تأجيل المنضدة لحين استكمال الخطوات الثلاث. وقد بسطت الرسوم ووضعت خريطة الغرفة متاخمة لإطار المساقط كي تكون العلاقة بينهما واضحة. إذا نسيت إحدى الخطوات فإن رقم الصفحة المحتوية على شرح كامل ترافق رسوم الخرائط. ولتجنب الإرباك، فإن إعادة معاينة المخططات وضعت حسب الأحرف الملحقة بها من A إلى E.

لقد بدأنا العمل

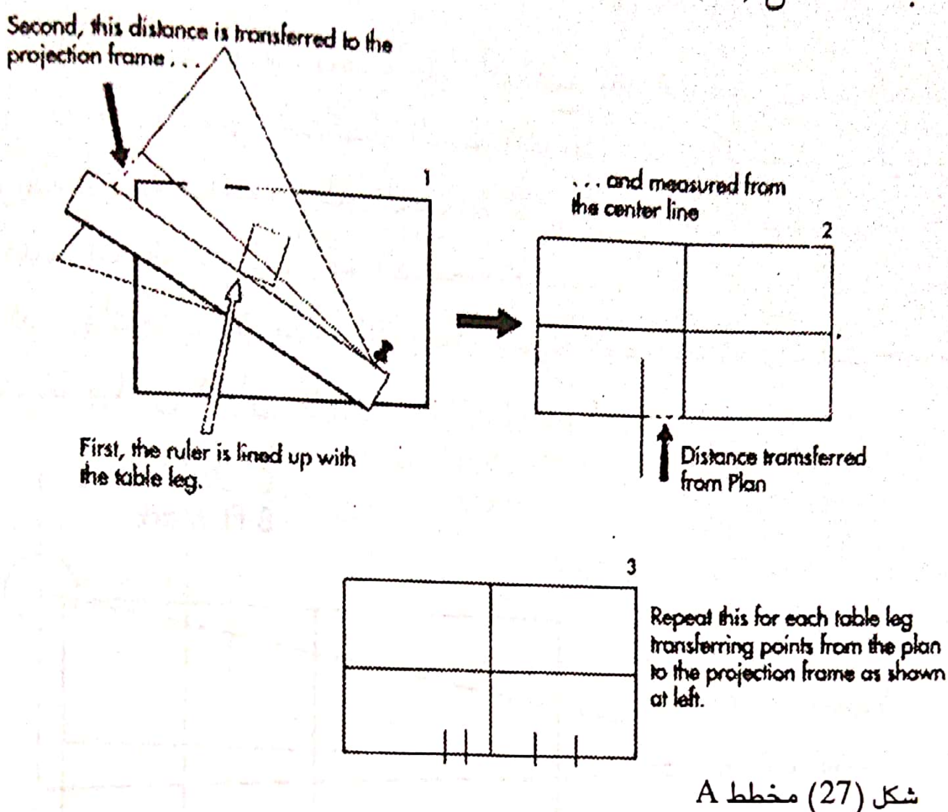


شكل (25)



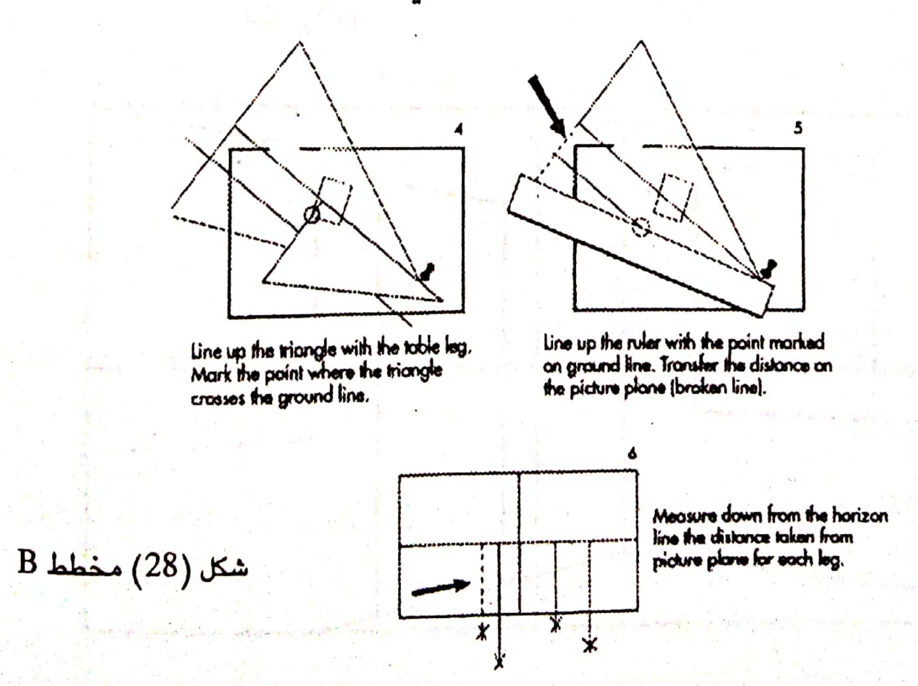
شكل (26)

بتحديد موقع المسافة من خط المركز لكل من قوائم المنضدة باستخدام طريقة الخطوة الأولى (تم توضيحها بالكامل في ص 464). انظر إلى المخططات A التابعة للشكل (27).



شكل (27) مخطط A

في المخططات B الشكل (28) استخدمنا طريقة الخطوة الثانية لتعيين موقع المسافة من خط الأفق إلى النقطة التي تلامس بها كل قائمة للمنضدة أرضية الغرفة. (الخطوة الثانية موضحة بالكامل في ص 466).

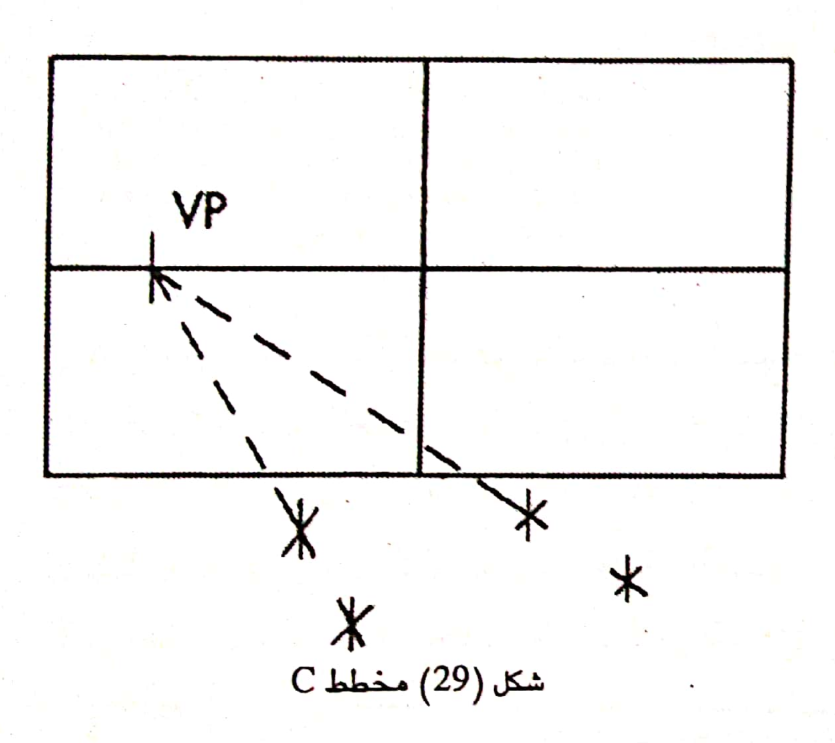


شكل (28) مخطط B

وجدنا في المخطط C شكل (29) نقطة التلاشي على خط الأفق التابعة لقوائم المنضدة وسنستخدم هذه النقطة لاستكمال قمة المنضدة.

نحن على وشك إنجاز المهمة بالكامل. الآن نستطيع أن نعين مكان ارتفاع قمة المنضدة. في المخطط D الشكل (30) أولاً نراجع الارتفاع ونجد أن ارتفاع المنضدة هو 2 قدم.

سنستخدم الخطوة الثالثة (الموضحة بالكامل في ص 471) في إطار المساقط نضع المسطرة بزاوية حتى نستطيع تقسيم المسافة العمودية لإحدى قوائم المنضدة إلى مقدارين من قدم واحد. نُعلِّم نقطة 2 قدم، والتي هي قمة المنضدة لتلك القائمة.



شكل (29) مخطط C

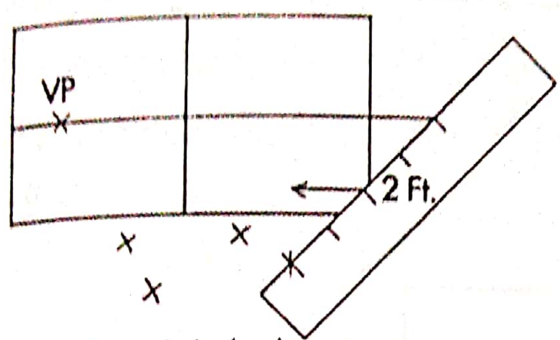
ننتقل إلى إطار المساقط التالي نوصل هذه النقطة الجديدة ذات ارتفاع 2 قدم مع نقطة التلاشي، وإن ذلك سوف يعين موضع قائمة أخرى للمنضدة خلف تلك التي تم تأسيسها منذ قليل.

نقوم أيضا في الجانب المعاكس من المنضدة. (من الضروري الانتباه إلى أن المنضدة هي ليست موازية للجدران ولذلك فلها نقطة تلاشي مختلفة). لإنهاء المنضدة ما عليك إلا أن توصل بين نقاط القمة فقط.

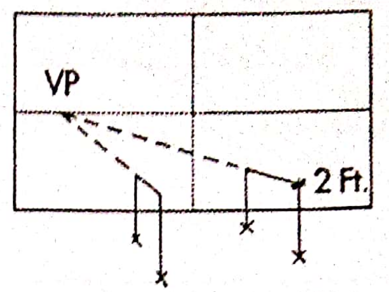
شكل (30) مخطط D

Determine the height of the table on the elevation.

2 Ft.

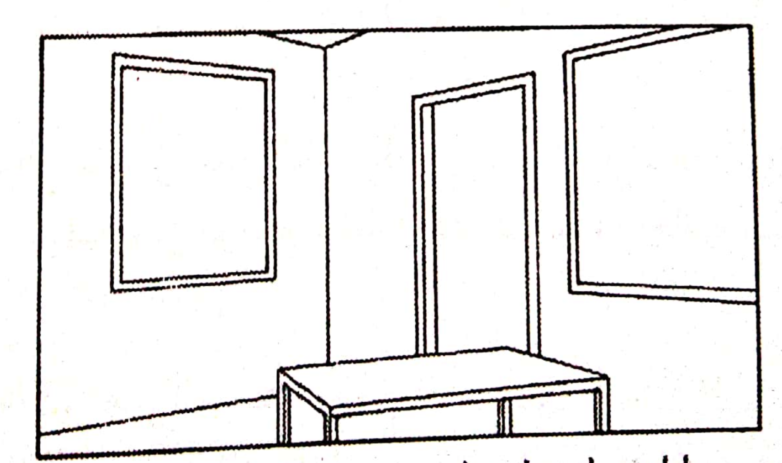


Using the angled ruler determine the 2-ft. table height above the point where the table leg touches the floor.



Line the vanishing point up with table top point we just found. This establishes the rear table top point. Do this for the left side of the table. Now connect all the lines on the table top to complete the basic outline.

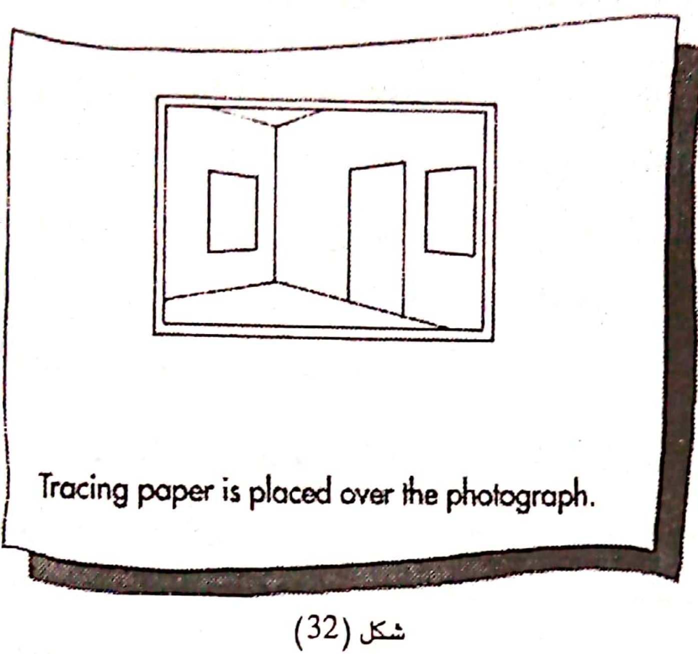
لقد انتهى المخطط الخاص بالمنضدة وأصبح كاملا. بإضافة بعض التفاصيل إلى المنضدة وبعض العناصر الأخرى إلى الغرفة ننتهي من الرسم في الشكل (31) في الخريطة الحقيقية إضافة إلى الارتفاع فإن كافة التفاصيل يمكن الحصول عليها وتنقل بمقياس دون الالتجاء إلى طرق الخطوات الثلاث. متى ما أنجزنا توطيد القواعد الهندسية والمخطط العام للغرفة، فإن إطارات المنضدة والنافذة يمكن تقديرها من حيث الأبعاد وترسم في مخطط الغرفة. عادة ما يكون هذا دقيقا وكافيا لعرض وجهة نظر المخرج، مع ذلك فبالإمكان بذل جهد أكبر لنقل كل نقطة تحقيقا لدقة أكبر.



By adding the necessary detail to the table, windows and doors, we have a finished projected drawing for the 25 mm lens.

شكل (31) مخطط E

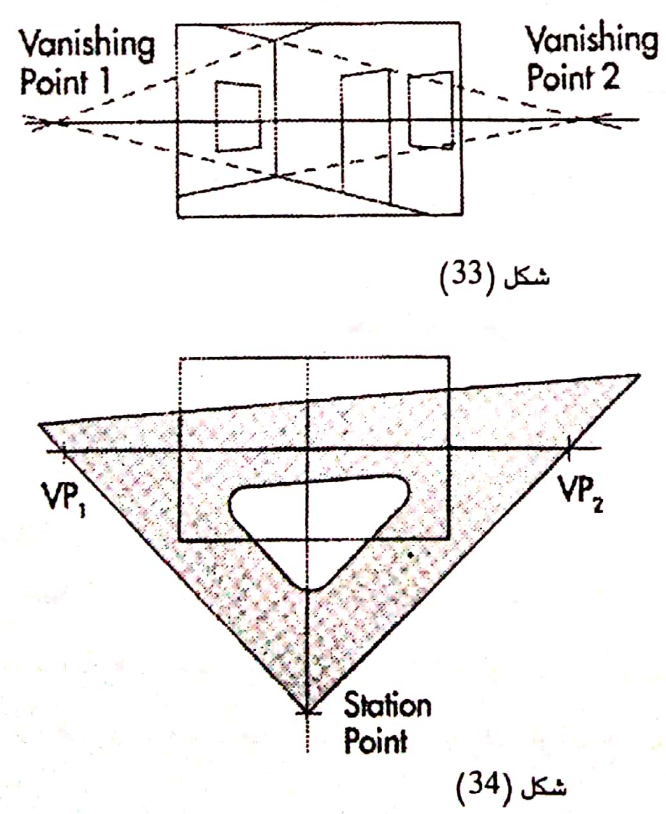
العرض الخلفي للمساقط Back Projection



شكل (32)

بالإمكان عكس عملية عرض المساقط بالطريقة التي يمكننا من خلالها القيام بعرض صورة فوتوغرافية في الخلف كي نرى أن تصميما أو خريطة لمبنى قد تم ابتكارها. تعتمد هذه العملية على فكرة تحديد موضع نقاط التلاشي الموضحة في الشكل (20) لإجراء عرض أمامي للمساقط والتي ظهرت في الصفحة (472). ربما تكون راغبا في إعادة معاينة العملية قبل البدء بالعرض الخلفي للمساقط.

الخطوة الأولى Step One



شكل (33)

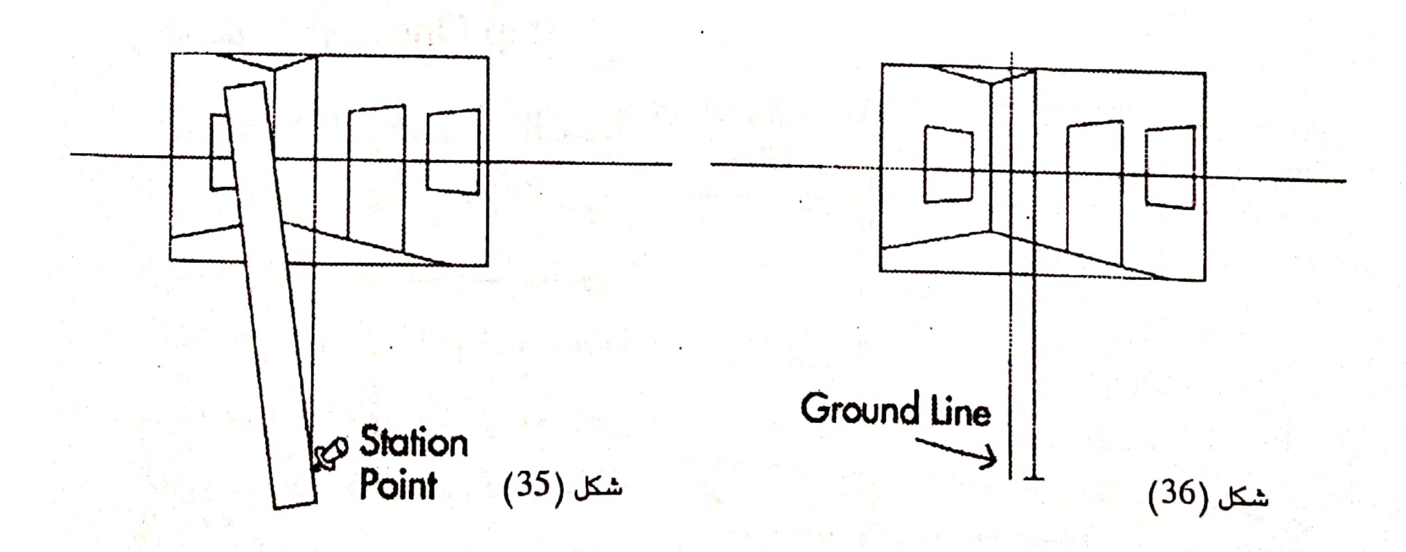
شكل (34)

بحثا عن الوضوح، الخط المرسوم في الشكل (32) سيتم التعويض عنه بالصورة الفوتوغرافية. نبدأ بوضع قطعة ورقية شفافة فوق الصورة، ومن المفروض أن تكون الورقة الشفافة أكبر بعدة مرات من الصورة حتى يتم رسم الغرفة بشكل عملي ودقيق في المخطط. المرحلة التالية تكون في العثور على نقاط التلاشي في المكان الذي يلتقي

فيه خط السقف والأرضية (الخطوط المتقطعة). انظر الشكل (33). ارسم خطا أفقيا بين نقاط التلاشي، فهذا هو خط الأفق، وهذا أيضا مسطح الصورة.

في الشكل (34) ارسم خطا عموديا أسفل مركز الصورة مجتازا الخط الأفقي ويمتد أسفل الصورة، هذا هو مركز زاوية الكاميرا. الآن خذ مثلثا كبيرا ذا زاوية 90 وضعه بحيث تلامس نهاياته نقطتي التلاشي ومركز زاوية الكاميرا في نفس الوقت. المكان الذي يقابل فيه المثلث مركز زاوية الكاميرا يكون هو موضع الكاميرا. ضع دبوس في هذا المكان.

نستطيع الآن أن نضع النقاط على الخريطة. ما يجري هنا هو عكس الخطوات التي قمنا بها في السابق عند رسم المساقط أماميا. أولا سنعثر على بُعد زاوية الغرفة من خط المركز. نفعل هذا بوضع المسطرة حتى تلامس نقطة موضع الكاميرا (مكان الدبوس) في النهاية السفلى. في النهاية العلوية فإن المسطرة توضع حتى تلامس خط الجدار العمودي عند زاوية الغرفة في المكان الذي تجتاز فيه الخط الأفقي، الشكل (35).



شكل (35)

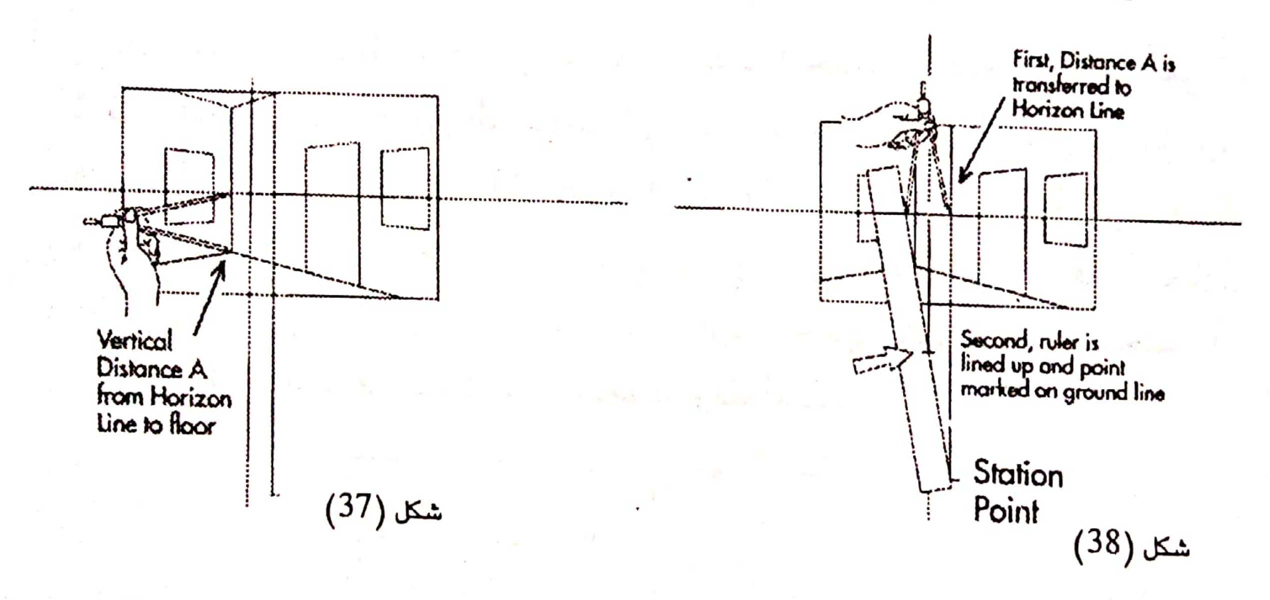
شكل (36)

الخطوة التالية هي إضافة خط الأرضية، شكل (36). نذكر بأن هذا الخط وضع بمسافة من خط المركز العمودي ومساوية للمسافة التي ترتفع بها الكاميرا فوق الأرض. ما لم تأخذ الصورة وتعرف ارتفاع الكاميرا فستكون مضطرا عندئذ إلى

تقدير المسافة. الحكم على ارتفاع الكاميرا من خلال الصورة فإنها تبدو بارتفاع أقل من مستوى النظر، أو حوالي 4 أقدام. بإمكاننا أن نستخدم أي مقياس للرسم نفضله. فمثلا إذا كان مقياس الرسم 1/16 بوصة فإن خط الأرض سيكون موضعه بمسافة 41 بوصة من خط المركز.

أصبحنا الآن جاهزين للعثور على زاوية الغرفة الموجودة في المخطط "الشكل 37". نبدأ باستخدام الفرجار لقياس المسافة من خط الأفق إلى الأسفل نحو أرضية الغرفة عند زاويتها.

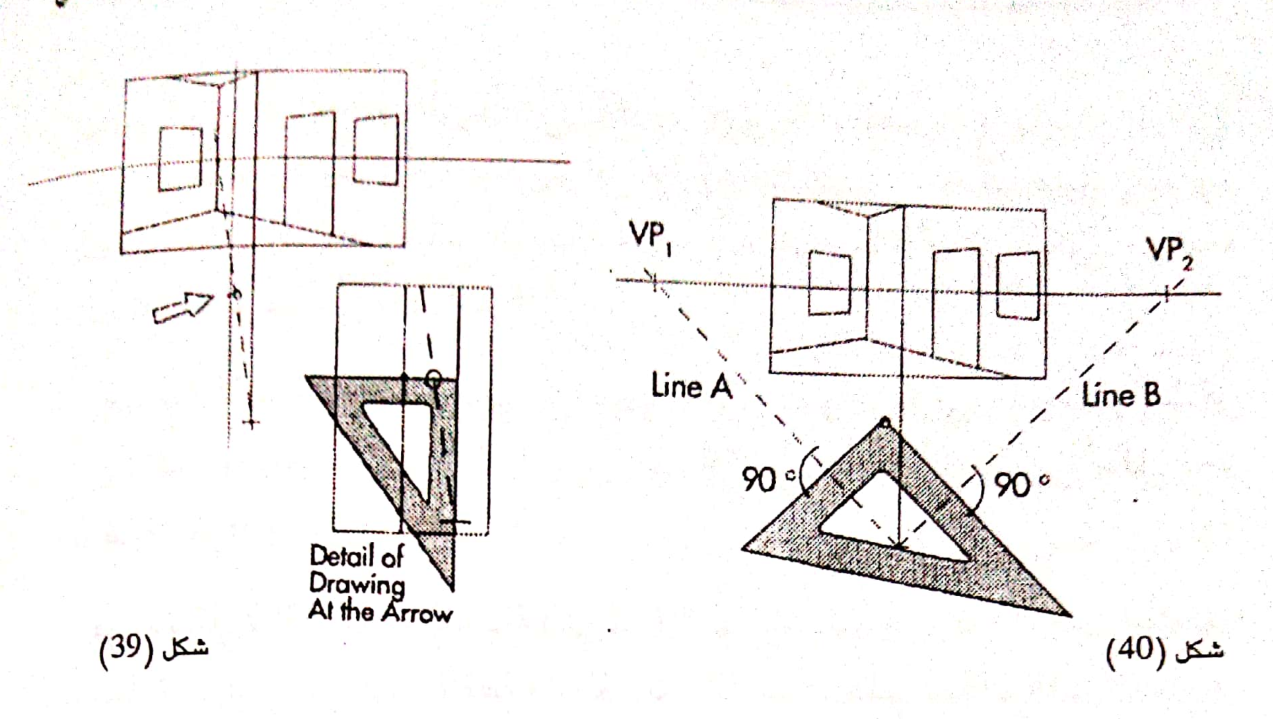
في الشكل (38) نقلت المسافة التي تم قياسها بالفرجار إلى خط الأفق. استخدم مسطرة للوصل بين هذه النقطة ونقطة مكان الكاميرا. علم المكان الذي تجتاز فيه المسطرة خط الأرض كما هو مؤشر عليه بالسهم.



شكل (37)

شكل (38)

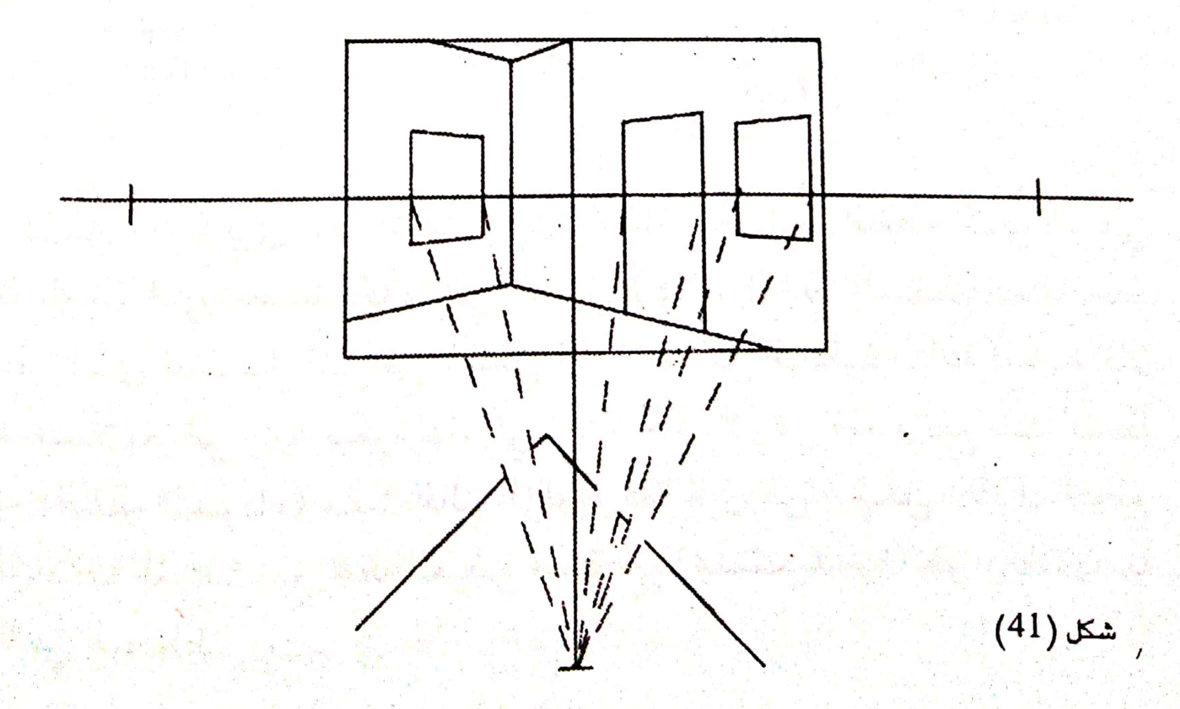
في الشكل (39) نرى كلا النقطتين التي حددنا مكانهما. النقطة السوداء هي النقطة العالية التي حددنا مكانها في الشكل (38). الخط المتقطع يمثل خط المسطرة الذي حدد قبل قليل في الشكل (35). لجعل الخطوة التالية أوضح فإن رسما مفصلا يعرض رؤية مبكرة لها. كي تجتاز خط الأرض فقد وضع عند النقطة العالية (النقطة السوداء) مثلث قائم الزاوية كما ترى في الشكل (39). تقاطع الحافة الأفقية للمثلث مع خط العرض المتقطع (علمت بدائرة) هو مكان زاوية الغرفة في المخطط.



شكل (39)

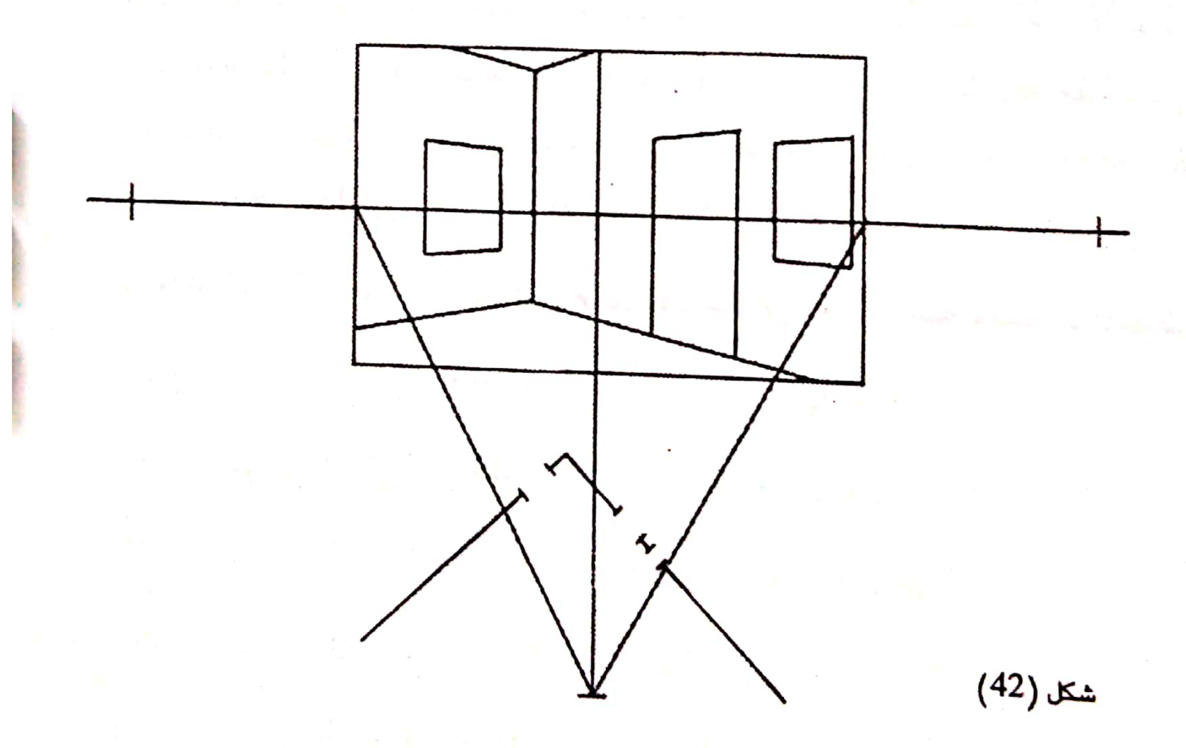
شكل (40)

بإمكاننا استخدام نقطة التلاشي كطريق مختصر لتحديد موضع جدران الغرفة، الشكل (40) استند الطريق المختصر إلى الحقيقة أن الخطوط التي توصل بين مكان الكاميرا ونقاط التلاشي (الخطوط المتقطعة A وB) هي موازية إلى جدران الغرفة. لذلك عندما نضع المثلث قائم الزاوية على نقطة الزاوية فإننا نحاول تحديد موقعها إلى أن تكون حافة المثلث موازية للخطين A وB، من المحتمل أن تكون جدران الغرفة قد كُيّفت في المخطط وفقا لذلك.



شكل (41)

نستطيع في الخطوة التالية أن نحدد موضع الأبواب والنوافذ في المخطط كما هو واضح في الشكل (41). نستخدم مسطرة لرسم خطوط من نقطة مكان الكاميرا إلى جوانب الشبابيك والأبواب عند المكان الذي تتقاطع فيه مع خط الأفق. النقطة التي تحدد مكان عبور الخطوط المتكسرة لجدران الغرفة في مخطط عرض المساقط فإنها تحدد أمكنتها بنسب صحيحة. لأن أي تخطيط معماري محدد يبرز أشكالا مثل الأبواب ذات أبعاد متعامدة، فأننا عندئذ نستطيع البدء بتقدير حجم وموضع الأشياء في الغرفة. أغلب الأبواب هي ذات عرض 30 بوصة تقريبا، لذلك إذا ما استخدمنا مسطرة ذات مقياس لقياس مدخل الباب فإننا عندئذ نستطيع أن نكتشف مقياس المخطط. بهذه المعلومات أصبح من السهولة بمكان تحديد عرض النوافذ، حجم الأثاث أو أي أبعاد أخرى تتعلق بالعرض والعمق.



شكل (42)

هذا أخيرا هو كل ما يتعلق بموضوعنا، المخطط النهائي هو مخطط فوتوغرافي مضبوط ودقيق للفضاء المصور. في الشكل (42) يمكننا إضافة خطوط من نقطة مكان الكاميرا إلى حافة الصورة عند خط الأفق. وهذا هو زاوية كاميرتنا المتعلقة

بالعرض. إذا استخدمنا "المنقلة" سنجد أنها 40^{o}. لو قسمنا بعد عرض الصورة بواسطة بعد الارتفاع فإننا سنحصل على "aspect ratio" من "1.444" هذا لا يمثل معادلا صوريا لأي بنية خاصة بالصور المتحركة. لكن إذا قطعنا جزءا من ارتفاع اللقطة كي يتناسب مع "aspect ratio" بأبعاد "1.85.1' فأننا عند ذاك نستطيع استخدام زاوية من 40 لتحديد أي بعد بؤري لعدسة الكاميرا سيحتاجه لتغطية الفضاء بنفس المنظور. إذا راجعنا جدول زوايا الكاميرا عند النسبة 1.85.1 نجد أن عدسة 30 ملم تمتلك زاوية عرض ذات 39,5 درجة. وهو كاف لتحقيق الغرض. علمنا الآن بأن هذه الصورة يمكن أن تصور بما يطابق هذا الفضاء باستخدام عدسة 30 ملم.

زوايا الكاميرا Camera Angles

طالما كان بالإمكان إنشاء رسم منظوري باستعمال أي زاوية للكاميرا، إلا أن بعض القواعد المتعلقة باختيار العدسات لا زالت قيد الاستخدام. الأبعاد البؤرية الخمسة الشائعة الاستعمال موضحة في القائمة ذات الثلاثة مقاييس، إذا ما استخدمت "المنقلة" فإنك تستطيع أن ترسم هذه الزوايا على ورقة بيضاء ثم بإمكانك تحويلها إلى ورقة شفافة 11 ×18.5 في أي مختبر للاستنساخ.

فتحة شاشة كاملة 1.33 "أفلام سينمائية قياس ١٦ ملم وصورة للتليفزيون"

m25- عرض الزاوية = 52.9 طول الزاوية = 41

m30- عرض الزاوية = 45 طول الزاوية = 35

m35- عرض الزاوية = 34.6 طول الزاوية = 26.2

m50- عرض الزاوية = 27.9 طول الزاوية = 21.1

m70- عرض الزاوية =18.8 طول الزاوية = 14.2

شاشة عريضة منبسطة "غير مضغوطة" 1.581

m25- عرض الزاوية = 48 طول الزاوية = 26

m30 – عرض الزاوية = 39.5 طول الزاوية = 21

m35 – عرض الزاوية =34 طول الزاوية = 18

m50 – عرض الزاوية = 24 طول الزاوية = 13

m75 – عرض الزاوية = 16 طول الزاوية = 8.6

شاشة عريضة Panavision 35 mm

m25 – عرض الزاوية =82.8 طول الزاوية = 41

m30 – عرض الزاوية =72.6 طول الزاوية = 34.6

m35 – عرض الزاوية =64.5 طول الزاوية = 29.8

m50 – عرض الزاوية =47.6 طول الزاوية = 21.1

m75 – عرض الزاوية =32.8 طول الزاوية = 14.2

تعريف المصطلحات الواردة في الكتاب

- اللقطة المرتفعة :AERIAL SHOT

منظر مأخوذ من زاوية عالية جدا، عادة ما يصوّر من طائرة، هيلوكبتر، كرين أو كاميرا موضوعة على مكان مرتفع.

- الجمعية الأمريكية للمصورين السينمائيين :ASC

منظمة للمصورين المحترفين يقع مقرها في هوليود-كاليفورنيا- تنشر هذه المنظمة دليل سنوي بالمصورين الأمريكان ومجلة شهرية هي "المصور الأمريكي".

- زاوية الرؤية :ANGLE OF VIEW

حجم ميدان تم تغطيته بعدسة مقاسة بالدرجة. عدسة زاوية واسعة تعني زاوية واسعة للرؤية بينما عدسة مقربة تصور زاوية ضيقة من المنظر. وبسبب كون الفتحة المستطيلة تحجب الفيلم فإن زاوية الرؤية لأي عدسة مستخدمة توصف بناءا على طول الخط والعرض وعرض العدسة.

- :ASPECT RATIO

العلاقة بين الطول والعرض الخاص بإطار السينما أو التليفزيون معبر عنه بالأرقام. هناك العديد من استخدامات هذا المصطلح الخاص بالنسب: الفتحة الأكاديمية 1.33.1 الشاشة العريضة القياسية في أوروبا 1.66.1 الشاشة العريضة القياسية في الولايات المتحدة 1.85.1، شاشة الأنامورفك 2.35.1 وإطار فيلم قياس 70 ملم على الشاشة هو 2.2.1.

- إنشاء المشهد :BLOCKING THE SCENE

الترتيبات الخاصة بالحركات الراقصة للممثلين والملحقات الأخرى (سيارات، خيل، ... ألخ) أمام الكاميرا. وطالما أن الكاميرا بإمكانها الانتقال أيضا فإن إنشاء المشهد قد يتضمن حركة الكاميرا.

- البووم 1 : BOOM 1

بووم الكاميرا: ذراع آلية متوازنة بوضع الأثقال في أحد جوانبها لإسناد الكاميرا وتكون ملحقة بعربة دوللي. يتحكم بها يدويا أو عن بعد وتتيح للفني تحريك الكاميرا فوق أو خلال الفضاءات التي قد تكون مستحيلة دون استخدام تلك الذراع 2: لقطة البووم: ذراع متداخلة تسند الميكرفون خارج الإطار والذي تصوره الكاميرا خلال عملية تسجيل الصوت للمشهد.

- زاوية الكاميرا :CAMERA ANGLE

وجهة النظر التي يختارها المخرج أو المصور لتصوير الموضوع.

- زاوية عرض مساقط الكاميرا :CAMERA ANGLE PROJECTION

الطريقة المستخدمة لتحويل الخريطة المعمارية وارتفاعاتها إلى منظر ذو أبعاد منظورية لغرض معاينة الطريقة التي سيبدو عليها المنظر أمام الكاميرا عندما نستخدم عدسة معينة، إضافة إلى تحديد موضوع الكاميرا ونسبة الارتفاع إلى العرض.

- الإطار المائل :CANTED FRAME

يطلق عليه في بعض الأحيان الزاوية الصينية أو الألمانية. وهي وضع الكاميرا بزاوية معينة للدرجة التي لا يوازي بها خط الإطار الأفقي الأفق. إن انحرافا بسيطا في الإطار يشحن ديناميكية التركيب، بينما وضع الكاميرا بزاوية متطرفة جدا أصبح من الطرق التقليدية لنقل حالة الفوضى والتشويه. وإن الإطار المائل قد استخدم بشكل واسع في فيلم "الرجل الثالث" لكارول ريد.

- أسلوب الاستمرارية :CONTINUITY STYLE

الأسلوب المونتاجي والتصوير الذي يبتكر إيهام الاستمرارية بالحيز المكاني كي يبدو تسلسل معين من اللقطات ممثلا للأحداث كما حصلت. أسلوب الاستمرارية الأسلوب الأكثر هيمنة في الأفلام الروائية. يطلق عليه في هوليود الأسلوب الكلاسيكي وفي فرنسا الديكوباج الكلاسيكي.

- التضاد :COUNTERING

هي حركة كاميرا معاكسة لاتجاه حركة الموضوع.

- القطع المتبادل :CROSS- CUTTING

تبادل للقطع بين لقطات مشهدين أو أكثر للدلالة على فعل موازي.

- اللقطة الاعتراضية :CUTAWAY

لقطة مفردة تقحم في تسلسل وتسبب مقاطعة لحظية للتدفق العام للفعل. قد تقدم اللقطة تفصيلا وثيق الصلة بالموضوع أو موقعا جديدا مرتبطا بالحدث.

- إيضاح الرؤية العميق :DEEP FOCUS

أسلوب في التقديم والتصوير يعتمد على استخدام عدسات ذات زوايا واسعة وعدسات بفتحات صغيرة لتأكيد العمق عن طريق إبقاء الأشياء في أقصى مقدمة الكادر وخلفيته تحت رؤية واضحة لكليهما في نفس الوقت.

- عمق الميدان :DEPTH OF FIELD

قدر من الفضاء أمام وخلف مستوى وضوح الرؤية والذي يبدو واضحا بشكل مقبول من خلال عدسة.

- اللقطة التفصيلية :DETAIL SHOT

نسخة أضيق لكنها مكبرة جدا من اللقطة الكبيرة تستخدم لإظهار جزء صغير جدا من كامل الجسم أو من أحد الأشياء الصغيرة جدا في الجسم.

- لقطة دوللي :DOLLY SHOT

أي لقطة تنجز من خلال عربة دوللي متحركة. يطلق عليها كذلك لقطة التراك أو لقطة انتقالية.

- لقطة تأسيسية :ESTABLISHING SHOT

لقطة عامة تستخدم في بداية مشهد ومصممة لإيفاء المشاهدين بالهيئة العامة للموقع وتوجيههم نحو المزاج العام وعلاقة الأشياء ببعضها البعض في ذلك المشهد.

- القطع الومضي

:FLASHCUT

لقطة قصيرة جدا قد تكون بطول كادر واحد فقط وتكاد تكون اصغر من أن تدرك. إضافة إلى سلسلة من اللقطات القصيرة المتقطعة التي تستنبط تأثيرا إيقاعيا.

- تغيير البعد البؤري

:FOCUS IN, OUT

مؤثر انتقالي يعمد إلى إيضاح رؤية اللقطة القادمة بتغييري البعد البؤري بعكس ذلك مع اللقطة المغادرة.

- الإيضاح المتتابع

:FOCUS PULL/FOLLOW FOCUS

الاستمرار بتغيير البعد البؤري للعدسة كي يتناسب مع حركة الموضوع داخل اللقطة للمحافظة على وضوح اللقطة.

- اللقطة المتتابعة

:FOLLOW SHOT

لقطة متحركة تتابع موضوع متنقل، كلقطة تراك، بان أو زووم.

- الأشكال المغلقة والمفتوحة

:FORMS, OPEN AND CLOSED

أساليب في التكوينات التصويرية. الأشكال المفتوحة تعمد إلى تأكيد حرية الحركة أو تفككها، بعبارة أخرى عناصر يقل التحكم بتكويناتها في الكادر كما لو كانت تتحرك بشكل لم يخطط له متوسعة بتلك الحركة خارج حدود الإطار وكأن الكاميرا قد اكتشفت لتوها تلك العناصر. الأشكال المفتوحة هي إحدى الصفات المميزة للسينما الوثائقية مانحة سمة الواقعية لها. الأشكال المغلقة تميل إلى الاحتواء الذاتي للتكوينات المرتبة بعناية لتضمين الأشياء ذات الأهمية داخل الإطار.

- الأمامية

:FRONTALITY

أسلوب يهتم بموضوع الشخصية في تكوين الكادر، شائع الاستخدام في الفنون الغربية وذلك بوضع الشخص في اللقطة أو الرسومات مواجهاً لاتجاه رؤية الناظر.

- اللقطة المقحمة INSERT, INSERT SHOT:

عادة ما تكون كبيرة تعرض تفصيلا مهما من مشهد.

- الذراع الآلي JIB ARM:

ذراع طويلة تتحرك آليا ويتم موازنتها بأثقال على عربة دوللي كي تحمل الكاميرا لتغطية مدى واسع من الحركة التي عادة ما تكون عمودية.

- الترابطية JUMP CUT:

سلسلة لقطات وصلية في مشهد مقاطعة بغفلة التتابع الزمني له. اللقطة الترابطية تكثف الوقت في مواقف محددة وتكون عرضا مقبولا. كما يمكن استخدامها أيضا بتعمد كوحدة تمزيقية للفت انتباه المشاهد إلى تكنيك الفيلم كما كان يفعل المخرج جودار. الاتجاه الحديث حاليا يميل إلى استخدام الترابطية في موسيقى الفيديو والدعايات التجارية على شكل لقطات متقطعة لأسباب إيقاعية بحتة.

- الكاميرا المقفلة LOOKED-OFF CAMERA:

عندما توضع الكاميرا على الحامل "ترايبوت" أو أي مسند آخر يتم إغلاق الآلية المتحكمة بحركتها كي تستطيع تصوير لقطة ساكنة بوضع ثابت.

- حرية الحركة LOOSE:

تُعزى إلى تركيب اللقطة، حيث يتضمن التأطير المفكك قدرا كبيرا من الفضاء حول الموضوع.

- اللقطة الأساسية MASTER SHOT:

وجهة نظر مشهد تتضح فيها العلاقات بين المواضيع ويمكن من خلالها استيعاب الحدث حتى في حالة عدم استخدام أي لقطة أخرى.

- القطع المتماثل MATCH CUT:

هو مؤثر انتقالي بين اللقطات في مشهد أو أن يكون مؤثر للانتقال، ويتضمن ما يلي:

1- لقطات من نفس الفعل تضم "تلصق مونتاجيا" معا للاحتفاظ باستمرارية الحركة.

2- لقطتان أو أكثر لنفس الموضوع أو الشخصية تضم معاً للحفاظ على استمرارية المكان والحركة في كل لقطة للدلالة على انصرام الوقت.

3- لقطتان لموضوعين أو شخصين مختلفين يشتركان بنفس العناصر التخطيطية أو الحركية مع دقة متناهية في تسجيل وتطبيق ذلك الاشتراك الحركي. مثال، صورة قمر في اللقطة الأولى يتطابق مع مرآة دائرية في اللقطة الثانية. في فيلم "كل ذلك الجاز" لبوب فوس، مجموعة من الراقصين خلال التدريب نشاهدهم من زاوية واحدة تؤدى من قبل راقص واحد في حركة واحدة غير مجزأة.

- ميزانسين :MISE-EN-SCE`NE

مصطلح فرنسي يعني "كل ما موجود في المشهد" هذا المصطلح أصلا يصف الإنتاج المادي لمسرحية: المناظر، الإكسسوارات وطريقة إخراج المشهد. بمرور السنين تم استعارة هذا المصطلح لوصف الفضاء الفيلمي والذي يعني معالجة طريقة تقديم الفعل داخل اللقطة خلال التصوير بشكل مخالف للمعالجة الأساسية للفضاء الواردة مسبقا.

- المونتاج :MONTAGE

تعبير مأخوذ من المصطلح الفرنسي "التركيب" يستخدم هذا المصطلح في السينما الأوربية لوصف عملية المونتاج. في السينما السوفيتية وبتاثير من الرواد الروس الأوائل، سيرجي أزنشتاين على وجه التحديد فإن المونتاج يعني جوهر فن الفيلم. أما في الولايات المتحدة فللمونتاج معنى خاص، يرتبط بالصلة مع مفهوم الابتكار القصصي المركز الذي عادة ما يستغرق دقيقة واحدة من خلال التعبير عن جزء قصصي دون استخدام حوار باستخدام سلسلة من التلاشيات dissolves للربط بين لقطات قصيرة، معبرة وغالبا ما تكون رمزية.

- اللقطة المتحركة :MOVING SHOT

اللقطة التي تتابع بها كاميرا متحركة موضوع متحرك.

- **خارج الشاشة** :OFFSCREEN (OS)

اتجاه يستخدم في السيناريو عندما يعبر عن موضوع أو صوت يحصل خارج إطار الكاميرا.

- **ضمن الكاميرا** :ON CAMERA

مصطلح يستخدم للدلالة على أن الشخص أو الشيء يمكن مشاهدته من قبل الكاميرا.

- **لقطة عبر الكتف** :OVER THE SHOULDER (OTS)

اللقطة التي يستخدم فيها الشخص المواجه للكاميرا خلفية رأس وكتف شخصية أخرى في مقدمة الكادر تماما كوحدة تأطير.

- **المنظور** :PERSPECTIVE

في فن السينما والتخطيط الصوري هو الإيهام بالعمق في سطح ذي بعدين.

- **وجهة النظر** :POINT OF VIEW SHOT (POV)

وجهة نظر ذاتية تفهم من خلالها رؤية فردية واحدة.

- **الحضور** 1: :PRESENCE 1

ويطلق عليه الجو العام يتعلق الموضوع بعملية التسجيل الصوتي لوصف الأصوات المميزة لمكان ما أو لغرفة.

2: مصطلح استخدم من قبل "اندريه بازان" للتعريف بإيهام البعد الثالث الحقيقي للفضاء الذي يخضع له المشاهد عند مشاهدته فيلما. وقد عزى بازان هذا المفهوم كتطوير للمنظور الخطي لعصر النهضة.

- **اللقطة التراجعية "المنسحبة"** :PULL-BACK SHOT

التأثير الناتج عن لقطة تبدأ من خلال عربة دوللي أو عدسة زووم ثم تبدأ بالاتساع كي تضم مساحة أكبر من المكان المحيط بالموضوع.

- لقطة رد الفعل :REACTION SHOT

لقطة للشخصية المنصتة في مشهد حواري وهي تستمع لحديث الشخصية الأخرى، أغلب لقطات رد الفعل تكون كبيرة.

- التراك المتراجع :RETRACKING

حركة تراجعية للكاميرا من على عربة دوللي عبر ممر سبق وأن تم تغطيته بلقطة سابقة في نفس المشهد.

- الزاوية المعاكسة :REVERSE ANGLE

لقطة تحصل باستدارة قدرها 180^{o} قياسا بالعلاقة مع اللقطة التي سبقتها.

- اللقطة المتتابعة :SEQUENCE SHOT

لقطة كاميرا انتقالية تعوض عن الحاجة إلى لقطات فردية للتعبير عن فعل معقد لحركة متواصلة متسلسلة.

- الاعداد :SETUP

اختيار لزاوية الكاميرا؛ حجم اللقطة وطريقة تقديم المشهد. غالبا ما توصف بتعابير تستند إلى عدد الشخصيات في تلك اللقطة: لقطة -ثنائية، لقطة -عبر الكتف، واللقطة القريبة. كلها تعابير عن بنيات نموذجية.

- الوضوح الضحل :SHALLOW FOCUS

عمق ضحل للميدان، يستخدم في بعض الأحيان لعزل الشخصية التي تقع في مجال رؤية واضحة عن خلفية الكادر ومقدمته واللذان يظهران بشكل باهت.

- خط الرؤية :SIGHT LINE

الخط المتخيل والمرسوم بين شخصية وشيء ما ينظر أو تنظر إليه تلك

الشخصية، في حالة لقطتين قريبتين مفردتين لاثنين من الشخصيات يتبادلان حوارا فينبغي أن يكون خط رؤيتهما مطابق للطريقة التي تنظر إليها كل شخصية نحو الأخرى إذا ما تم ضمهما مونتاجيا.

- الفردية :SINGLE

لقطة شخص واحد في الكادر.

- الكاميرا الساكنة :STATIC CAMERA

أي لقطة لا تتحرك فيها الكاميرا.

- اللقطة الذاتية :SUBJECTIVE CAMERA

تكنيك للكاميرا يمثل وجهة نظر شخصية في مشهد. انظر إلى مصطلح وجهة نظر (POV).

- البان الخاطف :SWISHPAN

حركة بان تمسح الكادر بسرعة كبيرة. غالبا ما تستخدم كوسيلة للانتقال. ويطلق عليه أيضا FLASHPAN البان الومضي.

- الإعادة :TAKE

نسخة واحدة من لقطة. يكرر المخرج وفريقه العامل تصوير اللقطة عدة مرات إلى أن يقتنع بأن النسخة المصورة من اللقطة تمت بنجاح.

- الضيقة :TIGHT

تصف حالة لقطة بالعلاقة مع الشخصية. إطار ضيق يحيط بالشخص تاركا فراغا صغيرا جدا حوله.

- لقطة التراك :TRACKING SHOT

لقطة مأخوذة من كاميرا تحملها عربة دوللي أو أي مركبة متحركة أخرى.

- اللقطة الانتقالية :TRAVELING SHOT

أي لقطة تنتقل فيها الكاميرا خلال المكان. لقطة كرين ولقطة التراك كلاهما انتقالية. إلا أن لقطة البان ليست انتقالية طالما بقيت الكاميرا في مكان واحد، متحركة على محورها فقط.

- لقطة ثنائية :TWO-SHOT

لقطة تؤطر شخصين فقط.

film directing

shot by shot

visualizing from concept to screen



by steven d. katz

من المفارقات التي تنطوي عليها السينما، ذلك الفن الذي يشابه أحلام يقظتنا، كونها أكثر الفنون صعوبة في التنفيذ على المستوى الفردي كل الذي نحتاجه هو أن نغمض أعيننا لنجد أنفسنا داخل قاعة عرض مظلمة تعرض الأفلام التي نحب والتي يتم تقديرها من قبل المشاهد- الذي هو نحن - ولأننا نفترض بأن مخيلتنا من الناحية الطبيعية سينمائية الهيئة، إلا أننا عند ذلك نشعر بالإحباط كوننا لا نستطيع أن نسلم بأن ما نراه عمل فني ذو تراكيب متكاملة تمت بصلة لفن الفلم، لأننا لا نستطيع أن نعبر عن أحلام يقظتنا بنفس السهولة التي يُحسِّن بها الموسيقى لحن مقطوعته أو كالرسام الذي يتحكم بالشكل واللون على قماش "الكانفاس" وأن من الوهم اعتبار ما نحلم به هو تسلسل جاهز للعرض الخارجي. ما يهمنا هنا أن أغلب الفنانين بإمكانهم وبكل سهولة ابتكار أعمالهم عن طريق وسائط خاصة بهم مما يؤدي إلى تراكم واضح للخبرة بمرور الأيام بينما يجد المخرج السينمائي صعوبة في ممارسة براعته ما لم يكن قادراً على توفير نفقات ذات قيمة لإنتاج فيلم واحد فقط.



UNIVERSITY
BOOK HOUSE
ISBN 978-614-8000-79-9

